



eretic Mummy.

#### Y LAS SOLUCIONES DE...

•I Have no Mouth•
•Full Throttle • Police Quest
W••505 Selva Virgen•

Normality, Silent Hunter, Broken Sword, Olympic Soccer, Longbow Apache, Duke Nukem 3D,

TIDES OF DHRHNESS



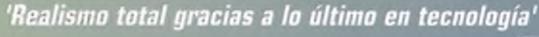
LARPRESS SA

## VELOCIDAD... INVISIBILIDAD... AGILIDAD...



"JANE'S + EA LE OFRECEN LA OPORTUNIDAD DE VOLAR EN SIETE DE LOS MAS AVANZADOS + VIONES DE COMBATE DE ESTE SIGLO, SIENTA EL PLACER Y EL REALISMO DE VOLAR EN SU PC ION LO OLTIMO EN SIMULADORES DE «VIONES." TLA COLABORACIÓN DE JANE'S Y EA HA DADO LUDAR A TAH-640 LONGBOY, EL MÁS REALISTA SIMULADOR DE HELICOPTEROS DE COMBATE DEL MOMENTO, MOSTRANDO TECNOLOSTA PUNTA EN MATERTA DE SRAFICOS Y SONIDO."





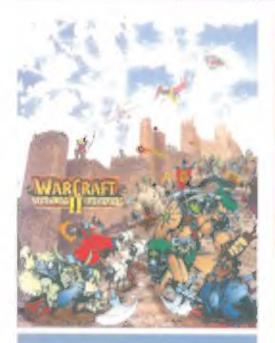
Contacte con Janu's en http://www.janes.com/janes.html o en la pagna de EA en http://www.ea.com/janes.html



ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91-754 55 40

### EDITORIAL



## NUESTRA

Warcraft II es la cumbre de los juegos de estrategia. Animaciones estupendas y la excelente represntación de las luchas 
entre orcos y humanos 
completan el conjunto de 
un juego tan adictivo que 
pueden contarse por miles 
las horas de diversión.

#### NO TE OLVIDES EL DONUTS

¿Cómo? ¿Qué falta un CD-ROM? Sí, lo sabemos. No, no se nos ha olvidado, ¿Qué sólo un CD-ROM te parece poco? Hombre, podíamos seguir dándote dos CD-ROM repletos de demos no jugables, soluciones de juegos que no tienes, videos y juegos shareware vetustos, pero resulta que tu nos has dicho que para comprar ese tipo de productos ya están todas las demás revistas, que OK PC te gustaba por estar a tu lado y no con el vendedor y que para seguir siendo la mejor revista de juegos sólo teniamos que continuar con lo que haciamos: la mejor revista de juegos para jugar.

Ishar II, un juego que vale su peso en oro, es la segunda parte, o mejor dicho, lercera si contamos con el preludio de la serie que se llamaba "Crystals of Arborea", de un juego de rol original y con miles de seguidores en medio mundo. Un mundo de fantasla donde al cargo de un grupo de valientes, magos y guerreros incluidos, tienes que recuperar los restos de un legendario mago que es el único capaz de enfrentarse al malva-

do Kogh, un hijo del Infierno.

Sl. si, de verdad, es un juego completo, no te damos una demo ni es shareware, tampoco nos hemos colado y puesto un juego por la cara. Nos ha costado un pastón, pero tenemos los derechos para poderos regalar algo que recompense el esfuerzo que supone pagar todos los meses 695 pesetas (en América depende de cada país). Esperamos que no compres OK PC ahora sólo por el CD-ROM, ya que si el juego te resulta interesante, el contenido de estas páginas puede liegar a resultarte imprescindible para saber que juego comprar y estar al día en el trepidante mundo de los videojuegos, donde el efecto más impresionate que te puedas imaginar es superado en menos de 1 minuto por otro capaz de romper todos tus esquemas mentales.

Además del juego, incluimos el manual en las páginas de la revista para que no tengas ninguna dificultad a la hora de introducirte en el mundo de Arborea. A partir de ahora vas a saber lo que es capaz de hacer una revista por tu ordenador.



Director: Miguel Angel Alcalde
Redactor Sefe: Enrique Maldonado Rolliza.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Imenez.
Colaboradores: Julian Perez, Jose Villalba Macina.
Fernando Fertiarra, Carlos Arias, "Alan Wilder",
"Gengi: Khan", "Albenea" y Luis Gallego.
Fotografia: Carlos Tunan
Diseño: Luis de Miguel, Estudia.
Directora de publicidad: Estudia.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. ("). Casanora 36, 4" 1".
08011 Barcelona. Tec. (93)451-89 07, Fax. (93) 451-83 23.

Es una publicación de:



Director Editoriol: Julia Radriguez.
Director de Producción Gregorio Gorio.
Redocción, administración y suscripciones.
Plana República del Ecuador, nº 2, 1º adm.
1st. 1911, 457 91 91 - Fax. 1911, 457 98 36
28016 Madrid, España
Fotomeción da Fotoframa
Imprime: Rivacione y na.
Depásito Legal: M. 24802-92
Primisa in Scom VI-96

Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Borcelono Tel: (93) 680 03 60.

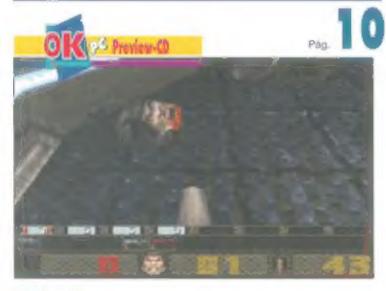
Distribución en America: Iberoamericana Ediciones, S.A.
C. Teuror de la Carta 6035 Quinta Normal, Santiago (Chile),
Tel. (562) 774 82 87. Fax (562) 774 82 89.
Importador exclusivo para Mexica: C.E.D.E., S.A. de C.V.
C. Cassan Nº 266. D.P. 03400 Musica D.F. Tel. (525) 301-2464.
Conarios, Ceuta y Melilla 695 Ptas.

OK PC no se hace ancesariamente solidario de las apiniones vertidas en los artículas firmados. Está prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permisa expreso del aditor.

## SUMARIO

#### Y UN JUEGO COMPLETO DE REGALO

ste mes nuestro CD-ROM está que suelta chispas. No sólo incluímos las excepcionales y cuidadosamente seleccionadas demos de siempre, sino que además también os regalamos el excepcional juego de rol en primera persona Ishar 2. Sín duda la mejor parte de toda la serie. En él te enfrentarás a un malvado demonlo que pretende arrasar un mundo de fantasía poblado por elfos, enanos, que podrán participar en tu aventura.



#### QUAKE

Los chicos de ID Software saben lo que se hacen. Sus juegos provocan adicción y pasiones entre los aficionados de todo el mundo. Quake será la revolución del próximo año.

#### **DUKE NUKEM 3D**

La tercera
parte de una
saga que ha
roto records de
ventas en
nuestro país.
Un juego de
acción donde
también la
aventura tiene
algo que decir.





#### **EN ESTE NUMERO**

Páo **OK News** ó OK Previews: Quake .....10 Gene Machine .....14 Albion ......18 OK Hard Tech OK Pasarelas: Silent Hunter ......30 Broken Sword ......32 Normality ......44 Apache Long Bow ......50 **OK Novedades OK Supertips** 64 OK Tricks & Tracks: S.O.S. Selva Virgen ..... I Have no Mouth but I Must Scream ......72 Full Throttle . .90 OK Hits 106 Contenido del CD-ROM 108

Manual de Ishar 2

114

# GRANDPrix 2





### ¡HEMOS APARCADO A TODOS LOS DEMÁS SIMULADORES DE CARRERAS!

Microprose y Geoff Crammond presentan la continuación de la simulación que rampió moldes y marcó una época.

Experimenta una sensación única, atrevete con los campeonatos de la temporada 1994. Grand Prix 2 te asombrará con unos gráficos revolucionarios y los caches y pistas más alucinantes conseguidos hosta el momento. Flipa con el realismo del cabeceo, rodamientos, inclinaciones, accidentes, giros... Y si quieres llevar tu habilidad al limite...jhay una planificación completa de la estrategia de la carreral.

Añade a esto un explosivo sonido de motores (entre otros efectos), la opción para varios jugadares... Reconocerás que esta simulación no tiene rival. No hay quien pueda acercarse.

Grand Prix 2. Para PC IBM o 100% compatibles con CD-ROM.

UN PRODUCTO OFICIAL DEL CAMPEDNATO FIA DE FORMULA I.

Licentiada par FOCA o Fuji talavisian Inc

Junys @ 1995 Gooff Crammand, Mangally cale @ 1995 MicroPrass

##CRO PROSE

Pagina Web de Microprose: http://www.microprose.com

FORMULA 1
WORLD

JUEGOS DE NIVEL INTERNACIONAL
DEL CIRCUITO MUNDIAL DE FORMULA 1 DE MICROPROSE.



Volument 2, 10-5 / Ocha Tett : 576 2: 00 - Fax: 577 90 94



#### ACCLAIM LLENA EL MERCADO DE NOVEDADES

Muchas son las novertades que esta compaña programadara dos tiuno ce-

NSA Jam Extreme, realizado exclusivamente para Windows 95, nos tran de mievo la diversión y acción de uno de los progos de baloncesto mas entrefe-

W.W.F. in your House es una conversión de una maquina recreativa de gran exito, en la que participan los rejores fuchadores de la tiga de Wrestling americana. Bret Titteran' Hart, The Undertaker, Shawn Michaels, Yokozuna. Talanka y demás estarán presentes y dispuestos a machacarse a base de

Iron Man | X-0 Manowar in Heavy Metal es otro plataformas del estilo de Judge Dredd o Ralman Forever, ambos de esta compañía fambién, paro que

nos trae las aventuras del Hombre de Hierro.

Magic: The Gathering es un juego de estrategia hasado en el famoso juego



de carias. Lo que han hecho los programadores ha sido sacar todas las características de las criaturas que hay en las cartas y transformarlas en personajes tridimensionales para así poder asistir a uno de los titulos más curiosos y atraventes de los meses tuturos.

Iron & Blood es un im-

presionante arcade de lucha uno contra uno tridimensional con las mismas características de Virtua Fighters, pero con el que podremos pelear usando los parsonajes típicos del mundo (antástico de Advanced Dungeons & Dra-

Space Jam tiene toda la giversión que pudo transmás NBA Jare, pero tenien-

do como jugadores a los personajes de la Warner Bros

Stratosphere: Conquest of the Skies as un juego de estrategia espacial, pensado para su juego por red

Con Night al the Mansters, nos introducimos en un mundo de terror en el que nos tendremos que entrentar con los monstruos más clásicos de este

Directamente de la pelicula llega The Crow: City of Angels, un arcade de lucha en el que controlamos a este personaje sobrenatural, que pretende exterminar a todos los capos de la malía.

Dragonheart: Fire and Steel es un apasionante arcade de lucha que tiene como escenario la Edad Media y en el que, ayudados unidamente por nuestra espada, tendremos que derrotar al matigno.

Super Motocross Championship nos abre las puertas del fascinante mundo del motocictismo todo-terreno.

Striker 96 es la nueva versión de este conocido simulador de fútbol, que será del agrado de todos aquellos que en su liempo distrutaron con entregas anterigres.

La fiebre dei jusgo por red es representada perfectamente con Battlesport, en el que fendremos que luchar a bordo de una nave espacial-

La nueva maquina recreativa inspirada en la película Batman Forever también sera versionada para PC y funcionará bajo DOS

Uno de los arcades de lucha que más éxito ha tenido en todas las salas recreativas ha sido X-Men: Children of the Atom y Accisim ha aprovechado esa situación para pasario al PC para que funcione fanto en Windows 95, como bajo DOS.

Street Fighter The Movie o lo que es lo mismo, todos los personajes de la pelicula entre los que se incluyan Jean Claude Vandamme, van a eater en nuestro ordenador dispuestos e luchar duramente por derrotar al malvado M. Bison

#### ELECTRONIC ARTS, APLASTANTE THAS EL ES

La feria del videojungo que se celebró el pasado mes de Mayo en Los Angeles, ha estado colmada de novariades de las diferentes companius que son a su vez distribuidas en nuestro pala por Electronic Arts Tanto Bullfrog, como y Broderhund, per nembrar algunas, hioraion acto de aparición con sus nuevos lanzamientos que prometen sor de la más importante de epacas venideras. Esta es una escueta pero informativa relación acerca de lo que está por venir

Por parte de Broderbund està El Alucinante Viaja de los Zoombinis, un educativo que despertará la inventiva y la imaginación de los niños, gracias a los puzzles y acevinanzas, todos ellos realmente divertidos.

The Simpsons Cartoon Studio, de FOX interactive nos da la oportunidad de crear nuestros propios episodios de esta ridicula lami-

Como noticia de última hora, añadir que la distribuidora Electronic Aris sa va a encargar de hacernos llegar a nuestros hogares todos los productos de IBM.



DO

HA

El pa

DC058

estud

TA TE

cerca

Casts

Alli c

focut

Javie

day s

de a

warfer

PICIG

Sequ

prác

yada

fos i

tra h

A 18

rian

apli

Han

inte

tans

QUE

dol

La

113

66

Vir

LA

En

Ca

la

51

PI

01

D

01

E

01

n

5

00

th

D



#### LA VERSION COMPLETA DE HEXEN, POR FIN EN ESPAÑA

New Software Center ha sido la encargada de traernos la versión completa de Hexen, la segunda parte de Heretic. El guerraro, el clérigo y el mago tendrán que enfrentarse a muchos más enigmas y enemigos, ya que para esta versión, han side incluidos veinte niveles más, mucho más peligrosos e intrincados que los que conocíamos.

Por otro lado, también nos hemos enterado de que esta misma empresa distribuidora va a ser la encargada de haceros flegar a todos The Ultimate Doom, el juego que añade un capítulo más al famoso arcade tridimensional.



#### LA GUERRA CIVIL DE SIERRA

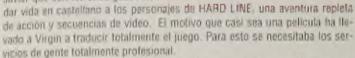
La batalla que enfrentó a los de la Unión y a los Contederados en el continente americano, es trasladada al PC, de la mano de la siempre sorprendente Sierra, con todo lujo de detailes y un gran rigor histórico para lodos aquellos amantes de la estrategia, que también gusten de tener una base de datos de gran valor.



#### DOBLAJE DE HARD LINE

El pasado 21 de Mayo tuvimos ocasión de visitar con Virgin los estudios de doblaje de la empresa TEXTO DIRECTO situada muy cerca de la madriteña Plaza de Castilla.

Alli conocimos a tres simpáticos locutores: Gracia, Tomas y Pedro Javier que son los encargados de



Según nos contó Tomás, el y su equipo de colaboradores, han trabajado en practicamente todos los medios de difusión. Desde cuñas en televisiones privadas, pasando por programas de radio, y por supuesto en los estudios de doblaje profesional. Y es que el doblaje en España esta considerado como de los mejores del mundo, concentrándose la mayor parte de las empresas entre Madrid y principalmente Barcelona.

#### LOS JUEGOS Y YO

A la hora de preguntar su experiencia con los juegos. TEXTO DI-RECTO ya ha realizado varios trabajos para juegos educativos y aplicaciones multimedia, pero Hard Line es su primera aventura interactiva. La experiencia resultante ha sido muy gratificante, ya



que la forma de trabajar con este tipo de programas es bastante parecido al doblaje de películas tanto de actores reales como de dibujos animados.

La opinion de Tomas sobre Hard Line es que le parecia un juego muy diversido y ameno. Sobre todo le encantó la calidad de los actores que participaban en el rodajn de las secuencias. Según él, la chica era mucho mejor actriz que el protagonista, el tipico chico fuerte de las películas de acción. La gente de Virgin se sintió halagada de la opinión de estos especialistas.

#### LA TECNICA DEL DOBLAJE

En pocas palabras, los chicos de TEXTO DIRECTO nos explicaron las técnicas del doblaje y el material que utilizar. Pese a la profusión de material informático, ellos siempre prefieren la voz humana a la creada por ordenador, pues la garganta es el major "software" que existe. Nosotros tras comprobar sus imitaciones de personajes famosos y lo que podían hacer con sólo la soz tenemos que reconocer que efectivamente tienen razón.

Pero aún así, le echamos un vistazo a la larga lista de ordenadores, videos y otros aparatos de nombre inpronunciable que pueblan las oficinas de TEXTO DIRECTO. Aprendimos muchas cosas sobre sincronización entre el sonido original y el doblado, además de algunos secretos de la profesión que nos dejaron asombrados. Y es que todo es más sencillo de lo que parece

En fin, Hard Line ha tenido el honor de doblarse a nuestro idioma por un

equipo de profesiomales excelentes en su frabajo y que ademas le nan sabinão dar el toque "esbanol" a un juego de acción futurista y donde hay poco espacio para el humor, con tanta sangre muertes y destrucción total.



#### GANADORES ENCUESTA OK PC

Tras tomar buena nota de las ourcerosas encuestas que habeis dirigido a la redacción. y muchas gracius por vuestra colaboración, ha llegado e magico momento de comunicaros la redición de ganadores de los premios que sorteabarros.

#### PRIMER PREMIO:

Paquete de juegos de Arcadia Dreenweb, Dawn Patrot, Xpiera-1

- RUBEN BLASCO ENCINAS
   La Chana
- GERARDO CANO SANTAMERA
   Madrid
- JUAN JOSE OLIVARES JIMENEZ Arucas
- VICTOR PORTAVELLA QUILES Baicelona
- ANTONIO TRUEBA GAYOL
   La Covuña
- JOSE FCO. RUSO PRIETO
   Sevilta
- FERNANDO ROYO CASTELL Tairagona
- SEBASTIA MIRO GARCIA
   Tamagona
- LUCIA SANTOS GIRALDA Santa Maria del Páramo

#### STOUMOG PHEMED

Enciclopedia medimedia en CO-ROM

- Juan Mogarra Cordoba Madrid
- MAMUN CAMUNAS MANZANERO ÁRROGEZ
- JOSE MIGUEL ROORIGUEZ
   OOMINGUEZ
   Merbella
- JOSE MARIA LOZANO RODERO Madrid
- FRANCISCO RODRIGUEZ
   Favareta

#### TERCER PREMIO:

Suscripción gratuita durante un sño de CK PC

- ESTHER RODRIGUEZ RECHE Ciudad Real
- PABLO ARROYO MARTINEZ San Vicente
- JOSE JULIAN GARCIA CRESPO La Coruña
- RUBEN LAFUENTE BERMEJO
   Magna
- AFMANDO MUTANE CASANOVA Barcelona
- ARMANDO SANZ TAPIA Valadolid
- MANGLO MARTIN TRUJILLO Gornella
- FERNANDO ALVARO GASCON NASARRE Zardoza
- SANTIAGO SUAREZ SUAREZ
   GIÓR
- FRANCISCO JOSE VAZQUEZ
   ALONSO
   Madrid

#### CO ROM'S EN CASTELLAND A UN PRECIO INCREIBLE

#### CD Gestión

2.995 ptas

Todo lo necesario para su trabajo en la oficina: Tratamiento de Textos, Mailing, Hoja de Calculo, Base de Datos, Administración Financiera y Traductor de Inglés

#### CD Comercios

2.995 ptas

Se incluye: Facturación, Almacén, Contabilidad, Contactos Comerciales, Pedidos y Ventas en Caja.

#### CD Diseño

2.995 ptas 🗎

Todo lo necesario tanto para el diseño artistico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales imágenes Clip Art y Programas de Diseño Artistico.

#### CD Enseñanza

2.995 ptas =

Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect, así como un generador de Exámenes lipo. Test

#### CD Gestorias

2.995 ptas

Programas de Nóminas, Recibos, Comunidades de Vecinos, Impuestos de todo tipo y Eliquelas.

#### CD Programación

2.995 ptas

Compiladores de Pascal, Cobol, C. Logo y Modula-2. Cursos de BASIC, C y Ficheros BAT, así como distintas herramientas de ayuda a la programación en todos los lenguajes así como un Antivirus de última generación.

■ CD Juegos Windows 2.995 ptas ■
Los mejores juegos completos de todo
tipo para entorno Windows.

■ CD Juegos MS-DOS 2.995 ptas ■ Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

#### OFERTA ESPECIAL

SOLAMENTE DOS!

HAGA SU PEDIDO POR TELEFONO AL

■ 902 120 130 M

POR FAX AL

(91) 8 96 05 10 m

O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA

APARTADO 93, 28200 SAN LORENZO DEL ESCORIAL (MA-DRIO)

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S



#### NUESTRO CD-ROM LO HACEIS VOSOTROS

Tenemos pensado inaugurar un nuevo directorio en nuestro CD-ROM, cuyo nombre serà LECTOR y que està pensado para albergar todos aquellos niveles de juegos como Doom, Doom II, Heretic, Hexen, Witchaven II, Civilization II y Warcraft 2 (siendo estos últimos los que entrarán en el concurso que hemos inaugurado este mes). También tienen cabida archivos de música y sonido. MID, MOD y WAV y, en definitiva, todas las creaciones que queráis compartir con los demás lectores y con la redacción de lu revista favorita.

#### RAYMAN 2, LA BAZA DE UBI SOFT

En la pasada ferla del videojuego E3, celebrada en Los Angeles, la compañía programadora francesa Ubi Soft presentó la segunda parte de uno de los mejores arcades de platsformas de toda la historia, Rayman. De nuevo podremos distrutar de la gran calidad gráfica y sonora de esta divertido juego.



#### OK PC CAMBIA SU CUARTEL GENERAL

Desde el 1 de Junio, la redacción de OK PC se traslada a una nueva dirección, pasando a formar parte de la nueva editorial LAR PRESS S.A. A partir de ahora, todas las carlas, consultas, trucos y demás, deberán ser enviados a las siguientes señas:

LAR PRESS S.A. OK PC Pzs. República del Ecuador Nº2 1º Madrid (28016)



#### SEGA SE PASA AL PC

Los primeros titulos que esta compañía, tamosa en el mundo de las videoconsolas, tiene pensado sacar en breve son Tomcat Alley, un trepidante arcade de vuelo en el que controlamos un F-14. Comix Zone es un arcade de lucha en el que somos introducidos en el interior de un comic y vamos a tener que salir con vida y airosos, peleando contra lodos los personajes que anteriormente

Ecco the Dolphin, el delfin más famoso del mundo videoconsolero, nos trae sus

nos divertian mientras los leiamos en

aventuras submarinas que nos darán un sorprendente mensaje ecológico. Sonic, la mascota de Sega no podía taltar a la cita y de hecho, lo hace por ta puerta grande con un juego que incluirá más de setenta niveles, fases tridimensionales, etc.

# SEGAPC

#### NEW WORLD COMPUTING ASALTA EL ROL

New World Computing ha trabajado durante lodo este tiempo en que ha permanecido en sitencio, para ofrecernos las más sorprendentes novedades.

Might and Magic VI representa la conlinuación de una de las sagas más

exitosas dentro del mundo del rol. Tras tres años desde su última entrega, por fin conocemos la existencia de su continuación que promete mantener el mismo mundo que los anteriores juegos pero con un aspecto gráfico totalmente renovado. Heroes of Might and Magic II continua con el éxito de su predecesor, que tan buen sabor de boca nos dejó a lodos los aficionados a los juegos de estrategia y rol. Más personajes, hechizos y monstruos, además de artefactos, que le darán mucho más juego que el que le dió Heroes of Might and Magic en su tiempo. Chaos Overlords nos traslada al ya no tan lejano año 2050, en el que encarnaremos a un Señor del Caos y tendremos que defender nuestra ciudad de las fuerzas enemigas, con todo aquello que esté a nuestro alcance. Wages of War nos pone al frente de una organización clandestina. dentro de la cual tendremos que controlar todo aquello que pueda enriquecernos, procurando que las empresas adversarias no nos afecten en absoluto. Viper: Operation Red Sector, Somos Jake Mason, el último de los ciberpilotos y como tal, vamos a tener que destruir a una serie de científicos que han comenzado un peligroso experimento genético.



#### EL GUERRERO DE LAS SOMBRAS

Shadow Warrior, la última locura tridimensional que Friendware va a distribuir en nuestro país, nos mete en la piel de un Ninja, experto en las artes de la lucha y versado en todo tipo de armas. Los gráficos son de gran calidad y el nivel de hemoglobina, en comparación con otros juegos del estilo, es muchisimo más elevado, así que prepares todos aquellos jugones violentos,



porque este título no se os puede escapar de las manos.

#### EL CONCURSO QUEST FOR FAME YA TIENE GANADOR

Quest for Fame ha sido uno de los concursos que mayor aceptación ha tenido entre todos los lectores de nuestra revista. Eso es debido al suculento premio que ofreciamos, nada más y nada menos que la Gultarra Virtual. Y dicho periférico ya tiene dueño:

#### JUAN CARLOS BRIHUEGA CLARA (MADRID)

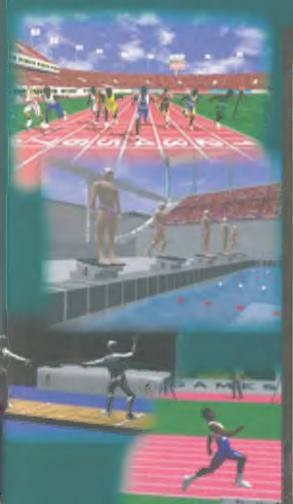
Muchas felicidades y esperamos que con la Guitarra Virtual no se te resista ningún ritmo y llegues a tocar con los mismisimos Aerosmith.

#### VIRGIN SOBRE NIELO

Lo último de Virgin será toda una buena noticia para los aficionados al hockey sobre filelo. NHL POWERPLAY 96 es el próximo proyecto de la compañía y que muy pronto estará entre nosotros. Lo que sabemos de él es que tiene la licencia oficial de la NHL y promete ser lo más rápido y divertido jamás hecho en una simulación de este peligroso deporte.

nuestra casa.

## Sólo los mejores estarán en Atlanta









#### OLYMPIC GAMES

El Julgo mulideportus más completo 100 y 400 mente foca, estes de langulas, ligile, elimen y pártiga, esquime, nelación, lancarmento de áreos, plaient y mentifo, timo olimpos, hallantifila, poliomo y finy con arco. El próximo 19 de julio los mejores deportistas del mundo se darán cita en Atlanta. Por eso US Gold anuncia los dos juegos que te harán vivir el espíritu olímpico. "Olympic Soccer" y "Olympic Games" potencian el dinamismo de las acciones y combinan las imágenes más realistas con un ritmo de juego impresionante. "Olympic Soccer" y "Olympic Games" son los únicos juegos con licencia oficial del Comité para los Juegos Olímpicos de Atlanta 1996, disponibles en PlayStation". Sega Saturn y PC CD-ROM.



#### DLYMPIC SOCCER

Or segar de Califord inspervale de su l'accionate à Aurana e lampa les craspres gréficats ou arrange acrondo, si nos fantes arranges de serve "Olympile Saccionate acrondo "Olympile Saccion" to també acrondo "Olympile Saccion"

- Olspoolbles ers --







Edifico Acade Autro Goszako 23 bis Plano I - bissi 2 20037 Maded Tel: 91-304 75 91 6-4 91-754 52 60



The state of the s







Cuando en la feria del E.C.T.S. tuvimos la oportunidad de ver las primeras imágenes de Quake, nunca nos pudimos figurar que iba a ser tan divertido. Cuando nos llegó una versión previa del mismo a la redacción, fue cuando pudimos distrutarlo "in situ" y de una manera mucho más directa.

## Una recortada en la Edad Media

uchas la han bautizada como el sucesor del Doom, otros prefieren no compararlo con ninguno y clasificarlo como una novedad de I.D. Software. Sea cual sea la opinión de la gente, la cuestión es que Quake está predesfinado a convertirse en la nueva fiebre tridimensia-

nal de todos los jugones.

La misma jugabilidad de Doom 2, una rapidez de acción pocas veces vista, la más macabra de las intenciones a la hora de mostrar las muertes, ya que existen mil y una manero de morder el polvo, sangre por litros, los gritos más esponiosos y demostrativas de dolor que jamas hayamos tenido la aportunidad de escuchar en un juego, un ambiente medieval que contrarresta con la octualidad de las armas y, lo que es la mayor novedad,

Quake es el primer juego que incorpora sonido 3D, con la que la sensación de estar dentro del escenario es de la más real que hemas tenido apartunidad de ver.

#### MAS MACABRO QUE NUNCA

Doom 2 fue en su momento considerado el juego. más sangriento y bestial para ordenador e incluso



se formaron muchisimos polemicos ocerco del mismo, siendo criticado en mil y un medios de información por inducir a la infancia a cometer hechos delictivos. No podemos ahora más que reimas, pues mientras distrutamos con el Quake, aquel fitulo que tanta palabreria trajo, ahara nos parece de lo más inocente y es que nunco hemos podido



ver una sangre fan real y unos gritos fan sentidos, puesto que si a eso además le añadimos la cueshón de que tados los cadáveres, restas de los mismos y, en algunos casos (como en el que exterminas a un enemiga con un arma como el lanzacohetes), verdaderos pedazos permanecen en el escenario durante todo el tiempo que dura la partida, el indice de salvajismo alcunzado es el más olto que hemas tenido la oportunidad de presenciar en un ordenodor.

Muchas novedades respecto a la interactividad can el escenario han sido incluidas. La primera es que tenemas la posibilidad de mirar hacia todos los ángulos, saltar, agacharnos, nadar, bucear y, en definitiva, una larga lista de acciones posibles, que aumentan el realismo



del juego. Otra es que los interruptores se accionan ohora acercondote a etlos, sin necesidad de pulsor una tecla, por la que, sin darnos cuento, podemos abrir un pasadizo secreto lieno de sorpresos tanto agradables, como desegradables.

#### SUPERIOR PARTY NAMED

Quake se ha hecho pensando sobre todo en el quego por red, a pesar de que tambien exuste un modo de aventura repleta de enigmas y enemigas. De hecho, se han incluido incentivas como el hecho de que puedes recager la munición y las armos de tus víctimos. ¿Figurate la bien que siento acabar con alguien que tenia todas las armas y magollon de munición para ellas!

Después están los armaduras de todo la vidalos batquines, las superbatquines que aumentan tu vido por encimo de cien, etc.

Quake se encuentra aun en fase de desarrollo y, sin embargo, ya disponemos de una versión jugoble del mismo. Esperamos que dentra de paca llegue la versión definitiva, aunque mucho nos tememos que hasta finales de año no padamos disfrutar de esta nueva locura de los chicos de I.D. Software.

CARLOS F. MATEOS

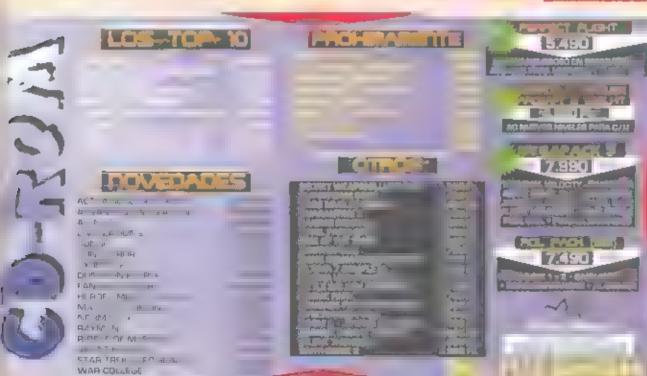


E 1



CUPON

Envier e MEDIA MADRID Fernando D.Mandoza 22-26019 MADRID - FAX. (91),5698264 ;



# FICHA TECNICA

TIPO: COMPANIA. DISTRIBUIDOR: AVENTURA GRAPICA PHILIPS MEDIA



En los años 40 la profesión de detective privado requería mucho más que ahora, por parte de la persona que la llevaba a cabo. Las relaciones con los demás tenían que ser lo mejor posible, ya que de ellos iba a depender que se solucionasen los casos que les eran encomendados y no de una extensa base de datos embutida en la memoria de un ordenador.



# ¿Quién engañó a Carol Klein?

a verdad es que alla par 1940, la detectives privados se metian en muchas mas fregados y se jugaban el pellejo en muchas más accisiones que los actuales, par la simple razón de que sa información se encontraba en las personas de la calle y esa obligaba al investigador a entobiar conversaciones con gente, a veces simpática y dispuesta a colaborar y a veces mucha más reacia e inclusa hástil. Esta les obligaba a tener un don de gentes formidable, el suficiente como para poder sonsacor hasta a la policia el más minima detalla sobre la investigación que les habia sido encargada.

Dentro de poco hempo tados a los que es gusten este tipo de aventuras en primera persana, donde la libertad de acción prevalece sobre todas las demás cosas y así podemos tlevar nuestro investigación alla por donde nuestro instinto de detective nos tleve. Es tal el número de acciones que podemos realizar que existen nueve finales diferentes que dependen de nuestra sagocidad, por lo que puede hober desde una desastrosa, donde el protagonista muero de un certero disparo, hosto una muy feliz, en el que se va con la chica y, entre estos, otros más o menos satisfactorios.

Creamos que el final que se merece un título como The Dame Was Loaded es que acabe en lus manos para que puedos disfrutar de él, así que os oconsejamos que os informéis cuanto antes en vuestro tienda habitual acerca de la fecho de puesta a la ventra.

CARLOS F, MATEOS



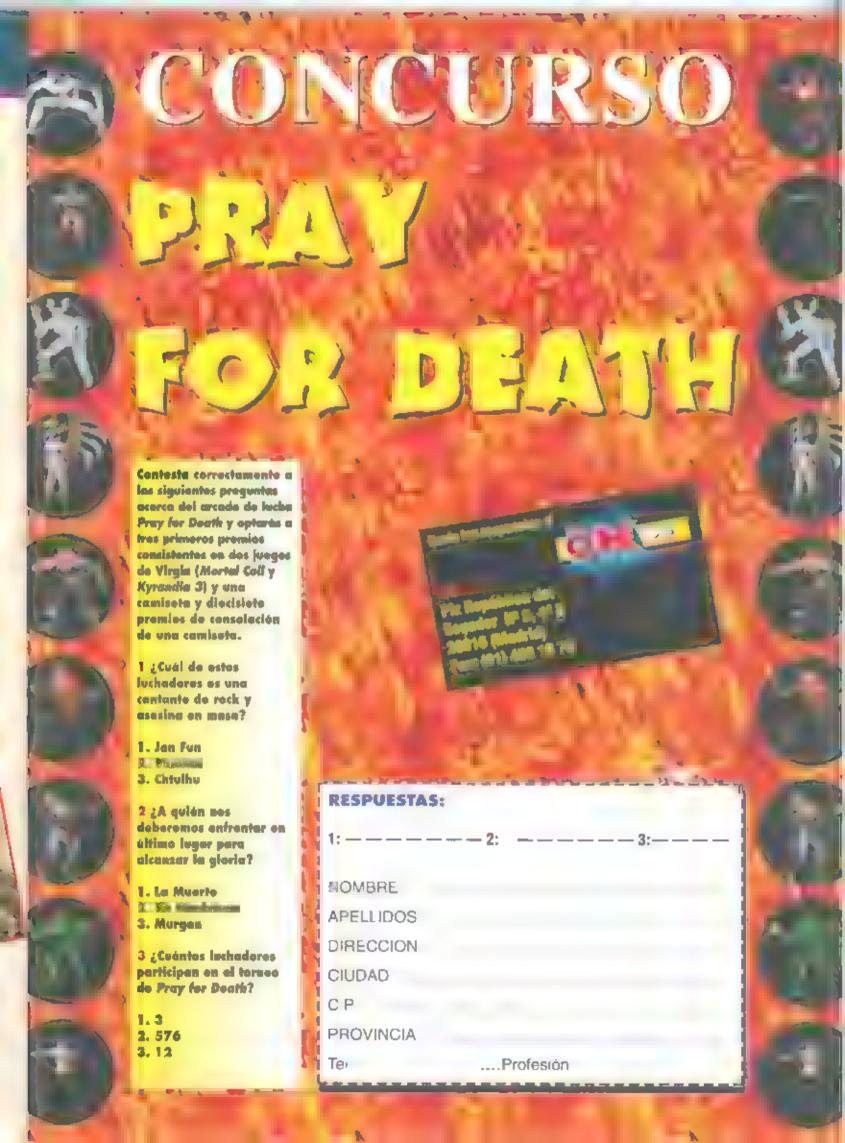
Asi podemos clasticar a The Dame Was Loaded, ya que, tanto al ambiente, como los personajes, la musica, los escenarios y demás, parecer calcados de los de los clasicos del cine de los años ancuenta y se-

sento, con la diferencia de no ser en blanca y negro, aunque eso no le resta encanto, sino todo lo contrano, ya que este título nos do la primera aportunidad de ver una muestro de cine negro en colores.

El argumento y aquellos que la integran son de la más clásica. Un detective privado prácticamente en la ruma; un casero que le reclama el alquiler del piso; una bella señorita, que, can un fajo de billetes, le propone un caso a primero visto fácil; y miles de sorpresas que hacen este casa mortal de necesidad.

Tado esto junto en un juego con video en tiempo real y a pantalla completa, un sondo de gran calidad y una banda sanara con el estilo suave del jazz de los años 40 consigue que un título como The Dame Was coaced sea dasificado como una de las aventuras que mas calidad tiene en todos los aspectos.





## - IFICHA TECNICA

TIPO: COMPAÑIA.

DISTRIBUIDOR:

AVENTURA GRAFICA DIVIDE BY ZERO



**VIRGIN** 







# Ciencia en el siglo XIX

En el corazón del Imperio Británico algo extraño está sucediendo. ¿Desde cuándo un gato puede hablar?

n la mas profundo de una isla alejada de toda tipo de civilización, un "finda ganto" escapo de una cueva. No se puede explicar, pero el minno se las arregia para subir a un barca y llegar al mismisima Londres de la apoca victoriana. Su misión es encontrar a un agente de







las servicios secretos y pe diria ayuda,

Pera nuestro
popel en la aventura
no va a ser el de gato, sino el de
este tipico inglès amante de la buena vida y de la
monarquia británica. Un personaje ileno de tópi
cos al cien por cien

#### DATE OF PROPERTY OF

Y no sólo se ha cuidado el aspecto, digamos, psicológico de los personajes, sino que todos los dibujos de los escenarios y ciudades de la épaca han sido recreado al detalle. Un buen ejempla es la estación de tren de Londres en la que no folta ningun detalle como el chico encargado de las maletas, los pasajeros ocupandose de sus problemas, las magoinas chorreando humo... en general, et ambiente es tutalmente perfecto. El estilo de las dibujos recuerdo mucho al anterior trabajo de Divide by Zero: The Orion Conspiracy, pero esta vez viajamos desde el lejano futuro hasta el siglo XIX. La aventura promete bastante. Tiene una colidad tecnica aceptable en las primeras versiones que hemas visto y, según sus creadores, tiene haras y horas de juego con muchos enigmas y puzzles para salucionar. Esa esperamos.

ANGEL FCO JIMENEZ



de

Enciciopedia Practica ae DEPORTE

### CONECTATE A WIN

- Trucos para Windows 95
- Grabadoras CD-ROM druple

OOLBOOK

cción

Ya a la venta de número de julio

UR HOMANA IDEA

Demos de los juegos Duise Nukeri 3D, FIFA Vá y 3D Ulfro Finhali mu cientos de megos shorewore

che

reledirigido desde el PC

-

Enciciopedia Práctica de los Deportes Acuáticos, Curso de Multimedia Toolbook, demos de Duke Nukem 3D, FIFA 96 🛊 3D Ultra Pinbell... más de 500 aplicaciones para Windows 95. Windows 05/2 m MS-DOS



# FICHA TECNICA

### TIPO: DEPORTIVO

DISTRIBUIDOR: BLECTRONIC ARTS



De nuevo, tenemos las
Olimpíadas entre nosotros.
Atlanta, una de las más
prósperas ciudades
nerteamericanas, es la
encargada de organizar la
colebración de los Juegos
Olímpicos de 1996. La
conversión al ordenador
también está preparada de
mano de la compañía líder
en juegos deportivos.



## Tradiciones griegas



lympic Games aprovecha este importante acontecimiento deportivo para que podamos distrutar en nuestro ardenador de un genero que ultimamente estaba decayendo, como es el de la simulación de los departes alimpicos: el atletismo, la natación o la halterofilia.

También se han induido algunos deportes que muy pocas veces han pasado par el ordenador. Nos referimos o la esgrima a el tiro, en sus moda-lidades de pistola y arco. Estos ultimos destacan por su sencillez para efectuar el dispara, aunque hay que tener cuidado con el viento en el caso del tiro de arca y calcular el angulo más adecuado para tener un buen resultado.

#### THEORY SUPPLIES AND ADDRESS.

Como podes ver por la pontollo, los gróficos son de excepcional calidad. La versión original de Olympic Games procede del mundo de las consolas de 64 bits y el primer objetivo que se impuso el equipo de programación fue que la versión para PC igualara o superara en colidad a las demás versiones. Solamente podemos decir que la han consequido pienamente



Un año olimpico atrae la atención de la gente a este tipo de deportes, pese a que la competencia del fútbol es abismal, pero durante mucho hempo en televisión y prensa conoceremos los records y otros sucesos destacables del ambiente deportivo. Esta es la principal razón por la que Electronic Arts lanzora al mercodo el juego durante el mes de julio de 1996, coincidiendo con la celebración de los Juegos. Ade más de cantar con esa enorme baza, el juego soldrá totalmente traducido al castellano, por lo que aún será más atractivo de cara al usue rio finol.

Un estupendo juego que coloca al limite las posibilidades de nuestros ardenadores para distrutar de las simulaciones deportivas mós reolistas

ANGEL FCO. JIMENEZ



# - 00/10/11/250

Dado el enorme éxito que entre todos los aficionados a los juegos de ordenador ha tenido Warcraft 2, hemos decidido en la redacción realizar un gran concurso en el que apelamos a vuestra imaginacion y creatividad. Las bases para participar son muy sencillas y lo unico que teneis que hacer es seguirlos paso a paso:





Crea uno o más esce narios con el editor que se incluye en el miemo

boradores de OK PC

juego y mandanosio a OK PC

Los redactores y cole-

nos ofreceremos quato samente para probarlo y valorario ini Ourclaimente



Participar en este concurso sign fica que aceptas todas las ba

sas anteriores y autorizas o la revista la inclusión en el CO-ROM de lus es cenacios



Junto con el archivo o archivos, deberá ir adjunta una breve descripción del mismo con su nombro numero de jugadores, temaño de es-

cenario y demás variaciones que hayate realizado con el editor



Los tres majores serán premiedos con un fabuloso juego de u Lime noveded. Adamés to dos los rivoles que recibamos serón incluidos

en el CD ROM de la revista, permaneciendo los mismos intectos. S. querers que saiga vuestro nombre, da aconsejamos que lo introduzcais en el menú de "Map Propierties" y, dentro de ese en 'Map Desc iption



Aprovechamos para informaros que en nuestro CD-ROM la partir de este mos y en adejanto dedicaremos un directorio a todos aquellos

lectores creativos que quieran incluir excenirras de otros suegos, versiones shareware de creaciones propias archivos de musica o sonido (MOD MiD WAV ), animaciones y en general todo lo que queráis compartir con el resto de los loctores.



Plaza Repi 4 IAI E undor nº2, 1ºB 28016 Madr d

NOMBRE APELL DOS DIRECCION CLUDAD

TELEFONO: ( )





## A COLORS

TIPO: COMPAÑIA. DISTRIBUIDOR:

RQL

BLUE BYTE

SLECTRONIC ARTS



En ol año 2195 do nuestra era las grandes compañías comerciales de la Tierra se dedicaban a la exploración de nuevos mundos para la búsqueda de nuevos recursos y materias primas. Entre los mundos candidatos se encontraba Albion. A primera vista parecía un desierto, pero en su interior se guardaban los secretos que se perdieron con la cultura celta de nuestro propio planeta.



# La ambición del hombre

ncomondo a un simpático personaje flomoda Tam Driscoll, Albian es un juego de rol al vieso estilo que hará las delicias de los aficionados a este singular genero. Ultimamente, no eran muchas las novedades en este aspecta

Aunque suceda en el lejano futuro, la trama de Albion está basada en las leyendas cálticas. Así mismo permite que un valiente astronauto use ar

mas mágicos en un entorno para el que evidentemente no fue entrenado. De esta forma, se consigue una hermosa contradicción al ver a un personaje especial luchando contra monstruos per tenecientes a la fantasia medievai

De todos formas, Blue Byte, los res ponsables del producto, han dejado muy clara que, aunque Albian sea un juego de ral de la vieja escuelo, SIB caracteristicas y personajes son totalmen-



le distintos o lo que se ha visto hasta ahora. En primer lugar, los monstruos que nos encontraremos son al resultado de la extraña evolución que he surgida en Albien y adaptados al peculiar dima del planeta. Por atro lado, el interfaz del juego es uno de los aspectos más trabajados y logrados. Con sólo apuntar en avalquier sitio tendremos opción a una serie de acciones que es posible realizar en ese momento y lugar determinados. Es decir, si nos encontramos con nuestro omiga Christine en la nove espacial Toronto con sólo colocar el puntero sobre ella será posible entablar un dialoga a darla algun objeto. Esto, aunque se ha hecho en otros pregos, en Albron se ha simplificado de tal forma que, por fin, debemos olvidornos de complicados cuadros de mandos y otros historias parecidas.





Combinando gráficos en VGA y SVGA, el aspecto visual es bastante colondo, a ascepción da los primeros momentos que suceden en la nave espocial donde las escenarios son manátanos, pero llenos de detalles muy simpoticos. Los servicios de las habitaciones privados son un buen ejempla de ello.

Albian promete muchas casas buenas como una buena historia y una excelente reatización histórica. Su jugabilidad y duración es alga que nos demostrará con el paso del hempo.

ANGEL FCO. JIMENEZ







#### MegaPak V

E k n as J (Ds mas vend dos . SA r 995 Mario de ceda tito - 10 (D) 400 (mag)

nen la colección son: Terminal Velocity Flight Unlimited Edición especial para Magapak V) Primal Rage, Pinboil Fantosies Deluxe, Jagged Alliance, FX Fighter MS-DOS, Warlards II Deluxe Great Navai Battles IV, Pool Champion y Entomorph. Software en Inglés



#### Megapak IV

r r de tt os var adou ter and a gradien of the or A v To nado watre of os . I



12.100 Pta

Distribution Oficial de MegaMedia y Archivadores CO3 para España



(Salo distribuidores)

Hágase Socio del CLUB MULTIMEDIA

#### REAL PROPERTY.

HOMBRE IN MARIA SALE SOCIO 16.502

Clasificador Multimedia CD3/40 Beige o Negro, con capacidad para organizar haste 40 Di.

> vertico mente un tocarsi ( ir ... Dispone de Indice de for esa o tapa y interna de la cola de la O



4.900 Ptg

Modeto CD3/16, en negro, ecoplobies, con capacidad para 16 CD s. Incluye cento para a gar

564 63 00

3.700 Ptg



DAMES ON THE PARTY.

Mena Pop v A waster 1. 4 Herse Mercel do 1 Average CT 4 vegro

J Meguh is y + 1(. A hegr A FROMO . IN VIEW



## PC NAVIGATOR



No es muy corriente ver un joystick analógico robusto y resistente a golpes y que no ofrezca problemas de instalación incluso bajo Windows 95. PC Navigator cumple con todos esos requisitos.

## Listo en tus manos

no de los modelos de joysticks mas souchados por el publico especialmente por los aficionados a los simuladores, son los que inutan la forma de una verdadera palança de control de un avión. Por lo general suelen ser caros y, aunque parezca increible, dada la sencillez de un joystick, son dificiles de configurar, necesitandose en algunos casos un programa de instalación que nos ayude.

PC Navigator ha sido diseñado para que sea lo más sencillo posible, pero para que, al mismo tiempo, ofrezca las máximas garantias de resistencia para jugar con él cualquier exponente de cualquier género. Desde el arcade hasta los simuladores De hecho, su mayor virtud consiste en que no necesita ningún tipo de calibrador, ya que lo ha sustituido por un nuevo sistema electrónico que centra automáticamente el joystick al encender el ordenador

#### **DE ALTOS VUELOS**

Pero, lógicamente, PC Navigator tiene su mejor campo en los simuladores. Es por este mismo motivo por lo que incluye un commutador de cuatro posiciones para que podamos cambiar fácilmente las vistas del avión, helicóptero o nave espacial que estamos manejando Situado al lado del principal botón de disparo, soltar misites en el momento justo sera todavia mas fácil

Además de este conmutador, nos en contramos con un dispositivo que nos permite cambiar el ángulo de cambio de plano. Tras este nombre se escon de un útil accesorio que cambia la sen sibilidad del joystick atendiendo a las de los de última generación hasta el anciano pero clásico Strike Commander. Un producto excelente a un precio razonable

# Un joystick resistente y preciso

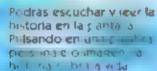
demandas técnicas de cualquier juego. No es lo nusmo un plataformas que un simulador

Otras características à destacar son el "auto-fi ra", muy util en los puegos tipo "matamarcianos", y que no tengan limites de disparos además de sus cuatro botones de accion. con lo que la respuesta a cualquier juego està asecurada. Para finalizar reiterar la perfecta respuesta que PC Navigator ofrece a todos los simuladores de vuelo con los que hemos pro-

bado des-









Con el "Estudio Gráfico" podrás crear una gran vanedas us material de estado entre frances de estado entre e



Este protector de panta a al mostrar las magenes a intervalos regulares, ayudara a proteger tu pantalla Con mas de 40 escenas asombrosas



INCH I ALH



HOLLYWOOD MULTIMEDIA Modes o carbente 58 28003 MADRID Tel. y Fox 194 533 03 45

Servicio a provincias. Descuentos especiales a distribuidores.

### TOFFICE AND DEFINACE OF THE SELECTION OF



Con el "Taker de Juegos"
Aladdín te divertirás pulsando
una imagen y eligiendo uno
entre los muchos juegos de
observacion, habilidades

memor sticas o capac dad artistica para todos los niveles. También podrás ver maravillosas escenas de la película



Te divertirás creando una gran vale ta fide mare la ficiescritura come tara (as viriale) anvit, mares la la gial cartas, postales, cie las mejores magen si de EL REY LEÓN



Con et primert in de panta la de Military visus ami el significas perse palua in la luencia y el tipo de la maria la y crear una amplia yama de el retos visuales.







top ( Larriert S )



# Cuando la guerra crea adicción

ia por el imminente ataque del que ya se habian recibido noticias y creado rumores El ejército del bando humano procuró hacerse más poderoso uniéndose a otras razas como los elfos, a los que nache «qualaba en su pencia de tiro con arco y a los chomos, que con su tecnología

iban a ser de gran ayuda. De la uruon surgieron diferentes frutos como la tecnologia marítima o la aérea, am phando así los honzontes de la batalla y las posibilidades de victoria sobre la razaorca. Sin embargo, la investigación no se limitaba únicamente al arte de la guerra, sino que también aquellos que se habian entregado por completo y consagrado su vida a la magia, continuaron sus pesquisas, gracias a la invocación de seres supenores para que les ayudasen con su sabiduria. Así consignieron no sólo nuevos hechizos más poderosos y destructores, sino cue también alcanzaron. a posibuidad de transformar a sus guerreros más valiosos y leales en paladines al servicio del orden. con poderes macicos que les ha-

cian prácticamente imparables, e

incluso lograron dominar a





Si hay algo que agradeair a Warcraft II es la gran cantidad de toques de humor que tiene. Una de los detalles más divertidos es la posibilidad de poder ridicultzar a tus enemigos transformando una harda de enemigos en inotensifos corderitos, posibilidad que tienen bajo su bastán mágica todos los magos humanos. Si la magía de los humanos y de los arcas se combina sobiamente, el resultado será tetal, como acurre en los escenarios predefinidos en los que podemos luchar contra mas de un contrincante al mismo hempo.





una nueva raza de animales, los grifos, mitad áquila, mitad león, con lo que, una vez entrenados, podrian atacar a esas vertugas verdes incluso por el aire

Alenos al avance tecnologico humano y centrándose al cien por cien en sus progresos, los orcos comenzaron a entablar relaciones de mutuo acuerdo con otras razas bélicas del lado oscuro los ogros de dos cabezas, de gran tamaño y fuerza y con conocimientos suficientes para convertitse en podetosos shamanes capaces de conjurar hechizos de toda indole; los trolls, a los que su pencia con las hachas y la habiadad de regenerarse los convertia en geniales luchadores, y los goblins, que, debido a la tecnologia que les habian robado a los gnomos, eran la gente más inteligente de esta dimensión.

# ELEDEOR DE ESCENARIOS

Tado el mundo está de acuerdo en que Warcraft II constituye la mejor muestro de este tipo de juegos que algunos denominan arcade-estrategla o estrategia en tiempo real. El estilo no imparta, sólo lo divertido que resulta Warcraft II. Para redondear el producto, se ha incluido un completísimo editor de escenarios en el que utilizamos elementos propios del juego, como pueden ser las construcciones o los soldados, y no como en otros juegos, en que se representan los distintos



unidades por símbolos que en el peor de los casos llegan a ser letras o números.

Antes de crear nuestro propio escenario, debemos tener muy en cuento ante todo to que queremos. Como en cualquiar diseño, es bueno hacerse un bosquejo dei escenario y decidir si la prioridad de ataque va a ser aérea, novoi o terrestre. Una vez decidido, intenta darie una forma la más ariginal posible, algunos llegan a simular audades, comarcas o hasta el barda en el que vive. Todo depende de su imaginación.

Las hemamientas que proporciona el juego son muy daras intenta crear pequeños escenarios para acostumbrarte a todas las posibilidades que te afrece y asi intentar uno mejor y mas completo que puedas facilitar a fus arrigos, a las BBS, o mejor aun, a la redocción de OK PC. El escenario hene que ser todo la equilibrada que puedas. Si vas a preparar un escenario para red el numero de minas y basques para recursos de construcción debe estar en consonancia con el numero de participantes. Tal vez profieras un escenario de atraque másivo en ese caso la fuerza y el numero de los saidados será el elementa decisiva. La magia es atro de las puntas fuertes de Warczaft II y los magos debenan ser los pratagonistas de tu práxima creación.

Er definitivo, el editor te dará oun más y más haras de uego paro distrutar de la mejor astrategia



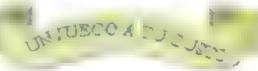


La construcción en sene de inmensos barcos de guerra con canones de gran al cance y el adiestramiento de tortugas grigantes para atacar desde las profundidades maritimas, hanan posible el que la gionosa raza orca dominase el elemento liquido. Los antiguos necromanticos que

en el primer ataque a Aze-

roth formaron parte
activa, ahora no pod.an hacerlo debi
do a su avanzada edad y,
sin embargo, reumeron
ia suficiente fuerza
mágica para habiar con los más
poderosos brujos
de la historia que
munieron de ma

nera violenta o a manos de aigun enemugo. Ahora, recién resucitados, seguinan las órdenes de los orcos y sus mortales hechizos hanan estragos entre las lineas humanas



Uno de los puntos más graciosos que tiene Worcraft II es la posibilidad de variar los sonidas y las voces del juego. Para ello, la único que necesitas es el programa de edición de sonidos que viene con el programa, un micrófono conectado a la tarjeta de sonido y la grabadora de sonidos que se incluye en Windows 95 Durante meses, los más d.estros de los guerreros orcos se emplearon a fondo para cazar una enorme partida de dragones hembra y asi conseguir un ejército alado contra el que los soldados humanos no tendrian nada que hacer

Todo estaba preparado para la ba talla. La horda estaba a punto de atravesar el portal que le llevaria de una dimensión a otra y únicamente tendrian que llegar a la tierra de Azeroth para sembrar el pánico entre todos sus habitantes y provocar la destrucción allá por donde pasaran. La venganza estaba en sus manos y nadie les podria parar



que tiene el juego y del gran exito que tuvo la primera parie tanto a nivel de cri tica, como entre el público en general, ninguna empresa distribuidora se ha decidido a traer esta maravilla a nuestro país y eso ha provocado que el españolito de a pie haya tenido que gastar-

se una cantidad mayor de pesetas adquinendolo de paralelo
¿Es que la gente que traba,a en
el sector no se da cuenta de
donde está lo bueno y lo que de
verdad les puede deparar dinero a
mansalva? Por poner un dato reveador, decir que Warcraft II ha vendido en seis meses más de medio
milion de copias, algo rea.-



mente increíble y que ha aportado a Blizzard mulones de dolares de beneficios netos, lo que le ha servido para comprar otra compañía y amphar asi horizontes, algo digno de poner en el libro Guinnes de los récords

Y es lógico, va que Warcraft II lo tiene todo y en canadad. Todo lo que se echó en falta guando tirvimos la oportunidad de quedamos noches y noches enteras frente a nuestro ordenador con la primera parte, ahora ha sido incluido. Más criatiras, más hechizos, más máquinas de querra, la posibilidad de mejorar las construcciones abnendo así más posibilidades. capacidad de mejorar nuestras tropas tanto en defensa como en ataque. Ahora podemos construir donde se quiera un edificio, sin tener que ir creando calles, por lo que aumenta la libertad de construcción pudiendo extender nuestros domiruos más fácilmente y, en definitiva, todo lo necesario para que aquellos que ya se creen unos experios con el predecesor. tengan ante si un reto a superar

Warcraft II incluye además cantidad de opciones que lo convierten en una de los juegos más completos de, mercado La primera es un editor de niveles, creemos que el de más fácil manejo que hemos podido ver hasta ahora, que te da la posibilidad de crear tus propios escenarios y presentárselos a tus amigos para que jueguen en él y demuestren de qué son capaces. La segunda es la modalidad de juego, ya que podemos electir entre jugar el modo campaña, tanto de los orcos, como de los humanos en donde se sigue una especie de argumento y, por otro lado, jugar un escenario por separadò, en el que posotros podemos definirlo todo, si hay Foc of War (niebla de guerra), el







La unidad más bajo tanto en la escala militar de las arcas y, sin embargo, la más alta en la escala de obtusos mentales. De te-das formas, su labor es muy importante, ya que de allas depende el recolector todos los recursos necesarios para que la ciudad progrese.

En grandes grupos y mejorados al másimo en defensa y atoque, representan un factor muy importante en la defensa de cludades y en atoques rápidos a fuertes enemigos.

Su copocidad de regenerar los hace mu-

che más resistentes que los arqueros elfos, pero son algo más lentos disporando, por lo que las dos sunidades están muy equilibradas.

de odemás de gozar de una increíble fuerza bruta, es capaz de convertirse en shaman, teniendo a su disposición he-

chizos tan potentes como el de berserker, que dobla la fuerza de las cnaturas a las que se les eche y le dé runas explosivas que provoca la muerte instantânea de las personas que las pisen.

CATAPULTA Exactamente igual que la ballesta humana, sólo que en vez de lanzar enormes flechas, lanza piedras.

Venido del reino de los muertos, esta criotura de pesadilla es capaz tanto de crear una zona
de peste dande toda muere en pocas instantes,
hasta levantar a los muertos, teniendo también a su
disposición el hechizo de armodura maldita y el
de rapidez. Los paladines son sus peores
enemigos

mismo que la brigada griomo, por la que tiene la misma utilidad.

Tres cuartos de la

mismo.

Y seguimos con las coincidencias de artire criaturas, ya que estas son sinónimos a los grifos.

Cinco son los tipos. El petrolero con la función de construir la piataforma petrolifera y recolector el mismo, el destructor troll, copos de disporar sus cañones a criaturas voladoras y el juggernaut ogro, demoledor y resistente donde los haya. Después está el barco de

transporte con la misma función que el humano y la

tortuga submarina que unicomente puede ser detectada por una torre o un explorador gnomo.

# LOS HUMANOS

Es la unidad básica para conseguir recursos. En casos desesperados puedes usarlos para atacar o atras unidades, sin embargo, su misión principal es la de construir los edificios, repararlos y conseguir ara y madera para ello

Es el primer tipo de guerrero que conseguiras nada más construir las barracas. A pesar de ser una unidad muy elemental, mejorado en defensa y atoque con la herreria y puede provocar más de un disgusto.

Muchos dirán que esta raza es un tanto amanerada y, sin embargo, nadie puede igualar su pencia con el arco y las flechas, sobre todo cuando los mejoras con el aserradero hasto convertirlas en Rangers, pues puedes ampliar el daño que provocan, la distancia de las flechas y su rango de visión.

La unidad más avanzada de lucha. Va montado o caballo y golpea con un martillo de guerra. Su rapidez y resistencia la hacen imporable si va en grupos. Puede ser mejorado con la herrena, al igual que el soldado en defensa y ataque, pero además puedes dor un paso más ya que si construyes la iglasia serán convertidas en paladines, pudiendo usar los hechizos de "repeler muertos", nouy util contro los magos arcos y los esqueletos, el de "curar heridas", para sanar a atras unidades y el de "visión", para murar zonas del mapa que aún no han sido visitadas.

Sin duda, la máquina de guerra que más daño hace del bando humano. Sus proyectiles pueden ser mejorados en la herrerio. A pesar de ser muy ientas, tienen un gran rango de acción y son muy utiles para apoyor a atro tipo de unidades.

Son los más tembles advertarios. Pueden desde provocar una termenta de hielo, hasta convertir en un indefensa animal al más terrible oponente. Su unica pega es el gran coste que requiere la investigación de los hechizos y su poce resistencia física.

Unidades kamikaze especialmente diseñadas para destruir edificas y torres enemigas rápidamente. Son un tanto caras, pero en haráas pueden arrasar la más impenetrable de las fortalezas.

Unidades céreas realmente vallosas, ya que te ayudarán tanto para detectar submannos en las escenarios acuáticos, como para expiorar los confines del mapa, dada su increible radio de visión y velacidad de movimiento.

Gigantes del aire que, cunque un tanto lentos, son sinónimos de destrucción entre las lineas enemigos cuando atocan en bandadas. La unica manera de pararios es mediante torres lariza-flechas, trolls, barcos destructores y brujos.

Existen cinco tipos diferentes de embarcaciones:

es el encargado de obtener el oro negro construyendo los plataformos petrolíferas, necesario para construir la mayorio de la flata marítima y algunos edificios

el primer barco de guerra que puedes crear tras construir el puerto. Dispone de una potencia limitado de fuego, pero puede atacar a unidades aéreas

un tanto iento, pero con una gran potencio de fuego. A pesar de no poder otacar unidades que vuelan, as capaz de derruir una torre en menos de tres impactos y una cataculta en una.

inventor gnomo y la funcición. Es muy útil, ya que solamente puede ser detectado si hay una forre de vigio al lado o un explorador gnomo encima de él.

\* El harco de transporto sirve para llevar tropas a zonas radeados de agua. Es una manera muy espectacular de atacar o las cuidades, per lo... cuidado, ya que si te hunden la embarcación, todo aquel que lleves dentro, se irá al fondo del mar

nivel de los recursos, la raza que usamos si activamos o desactivamos los trucos, si el escenario es de desierto, nieve o bosque, etc.

El Pog of War es otra de las novedades que incluye este juego y que además de aumentar el realismo del juego, nos obliga, entre otras cosas, a utilizar tropas como vigias, ya que el terreno que hayamos visitado previamente no se achializa a no ser que tengamos a alguien viendolo. Pero para eso puede utilizar una nueva construcción como son





as torres de vigia, que podemos mejorar a torre lanza-fiechas o con cañones y que, además de poder usarlas como defensa, nos sirven para tener una
zona realmente amplia del mapezdo,
completamente vigilada.

Warcraft II ofrece cientos y cientos de tácticas de ataque, defensa y la posibilidad de realizar mil triquifuelas y escaramuzas para pillar desprevenido al adversario y lograr vencerle.

Para finalizar el comentano solamente resta decir que Warcraft II puede ser sin duda, una de las mejores adquisi ciones de tu vida, no solo por las horas interminables de diversión que te puede proporcionar, sino también por la posibilidad que te va a dar de





Al. Comodo al prisson Wareraft solet al merendo, supuso na fuerte éxito de ventra, qui que traje al "tranquele" annoto de la estratogra toda la novita que esclacidad de un arceda. Virreneft 77 as ha hoche uña que acjoren la que proceso invergadat que que perileta que la imagenación del supudar participe unha que unata en un suga de site tipo gracias a un cáster de escenarias pero sobre todo parque permite trapas paribilitades en medio de un escenario como construer dande quieras

s hacer algo lem impunsable como colocar a micro personals en possesso de combale y atacar a configuer troll descuidado que haya por la zona. La lecablozar usada para moner los irrejeos es empresso ensito. El sentedo del hamos está presente ou configuer mamento y ou definitiva. Morenet 19 ha pasado a qui lista de favoretas ena el nituare esso. En España tembido es la conocerá como el mayor "gol" gos es haya hacho a la tenduspia de la distribución. Las tiendas de importación directa han deblado ventas con solo em juego a todo em julso de languamientos de configuire distribuidana. Per favor, que aprendan la lección aquallos que debas aprendardo.



CASI 15 F MA > 15 Impressments, investile, deventede, adectivo, me folto vicosbulario a la lora de valificar a Wercenft 97 Paces veces me la engandrale ten féccliments a un juego. Es divertidisione annesen a més compañence de trabajo en una el les muches accountes per vel entre vivos cores proper el eliminamo las tinsiones en una de estes butullos, luego el trabajo es mucho más trangallo y de alo que casi mente ver pelocures en persona. Abora en errio, al igual que un campañara

de fatigos. Angel 7. Jiminos, pieno que los compaños distribuidores bas testida una de les fallos más gordes de su correra, que que el simple hocho de hober renizonde un mutrate una Bizgard la bafeia superate, no odio grandes beneficias, sino tranbién el resombre de haber etde la amprasa que distribuyó el mejor juego del não



ENRIQUE MALDONADO. Su mira por drada as mira y a pasar da que atempre he mes panada no la reclamita de la remain que no es debe netizion la finea "el mojon/la mejon". Werrenft 97 es sin tropas a dudas el mejor prope de setratopia en
trampa rant que ha pasado per más manos en los ditemos años y un seg el único que
perces ese las ventas la cesas demastrando has a des y es que un titulo can el que
en perces pasado pasar más de ... me da vergüença reconser los horas que le ha quetado a

met accusante sunta, ca toda un punya y monare la pana payar por il la que guieran cobrar. La única despectiva in relución al punya se en mela destrebuecha, que que los destrebuidanes españoles la ban depada pasan de larga, , esa comantarios.

conocer gente tan aficionada a. Lego como t.. y es que Warcraft II es va un fenómeno de masas como puede ser Doom 3, a pesar de las dificultades que se nos han puesto a los aficionados al software lúdico para su adquisición.

Es una rastima que nuestro baremo de puntuaciones en jugabilidad y diversión llegue únicamente hasta el diez y es que si tuviese el tope en treinta tambien habria legado. Es una verdadera suerte que tengais esta revista entre vuestras manos ya que nos ha costa do muy y mucho dejar de jugar por red con Warcraft II, veremos qué pasará cuando podamos optar a jugar con la ampliación que es

ta a punhio de Jegar a nuestro país aun que una stamos sea de paralelo. Mas au veles tanto para orcos, como para humanos y cincuenta nuevos escenarios para ugar por red con los amugos. Es que ta diversión no va a tener fin?

CARLOS F MATEOS





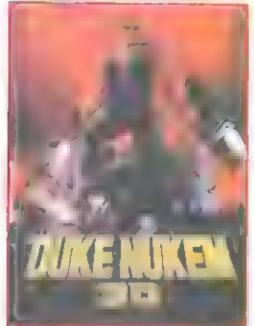
## @@@(CO[

LA MUEVA REVISTA DE ELECTRONICA

¡La mejer revista de electrónica del mundo altera en Español!







## Duka Nukan (1)

En poco tiempo, la ciudad de Los Angeles se ha convertido en un sumidero de escoria alienígena y la raza humana ha pasado a ser una especie en extinción. Duke Nukem tiene que volver a la acción y, aunque sabe que las opciones de victoria son muy escasas, no le preocupa, ya que está acostumbrado a eso.





# Se van a enterar esos alienígenas!

esde que aparecieran, hace ya de eso bastante tiempo, la primera y la segunda parte de Duke Nukem, dos arcades de plataformas la mar de divertidos y con una rapidez de accion alucinante, ha llovido mucho, tanto que la pinta de la tercera parte es totalmente diferente y, a pesar de seguir siendo un trepidante arcade, ya no vamos a tener que calcular unos peligrosos saltos que nos pueden llevar por un fallo multimétrico al fondo de un abismo, sino que vamos a tener que movernos

¡Què sugerente! Con una camarera asi, comer en este restaurante tiene que ser una delicia

con gran maestra por un escenario tridimensional, mientras exterminamos a mil y un aberigenas que nos apareceran delante de miestras narices, usando nuestras armas de alta tecnología

#### DE UNA ESCOPETA A UN REDUCTOR

La vanedad de armas, al imial que de enerrugos es enorme y todas ellas de gran poder destructivo. Al principio, vamos a contar unicamente con nuestra pistola automática y el poder de nuestras patadas pero, más adelante, encontraremos una escopeta recortada que en las distancias más cortas resulta mortal, una ametralladora de tres tubos que te sera la mar de uni para acribillar a un grupo elevado de enemigos, un lanzamisiles con gran poder devastador que hara saltar por los aires, literalmente, a tus adversarios, un arma congelante que pondrá en ultraconserva a todo aquel que se cruce contido, temendo invoamente que darle una hoera parada a

continuación, un reductor de tamaño para empequeñecerlos y a continuación pisarlos sin pensarselo dos veces, bombas activadas por control remoto para hacer expiotar a los alienigenas ocultos detrás de una esquina; minas con quia láser especiales para cuando te están persiguiendo y una poderosa arma que lanza micromisises y que, sin duda, es la más devastadora,

#### MORN TO BE WED!

En un momento de la avantura, nuestro protogonisto se lanzará en un koracke a cantar esta conocida canción, mientras con mucho ritmo dispara a sus enemigos, ¡Para que luego digan que los tíos duras no tienen sentido del artel·



#### **¡BRRR, QUE FRIO!**

proyector de cine, etc... Esto aumenta enor-



Esta es la tabla de puntuaciones que veremos en cada nive.

Por supuesto, y debido a la gran cantidad de anelacios para la defensa de que vamos a disponer, el nivel de adversarios va a ser muy alto, tanto en canadad, como en dificultad y de eso nos vamos a enterar a medida que avancemos en la aventura.

También vamos a tener opcion de usar diferentes objetos como un jet-pac para Legar a zonas de otra manera inaccesibies, un equipo de submarinistas para poder bucear sin peligro de ahogamos, unas botas de protección para caminar sobre ácido y demás materiales corrosivos. unas dalas de visión noctuma, etc.

vamos a enfrentamos, siendo el primero de alios aquel que se incluyó en la versión shareware. El segundo de ellos será en una estación espacial que se encuentra en pe ligro v. al tercero, en pleno corazón de Los Angeles donde se centra la mayor actividad extraterrestre

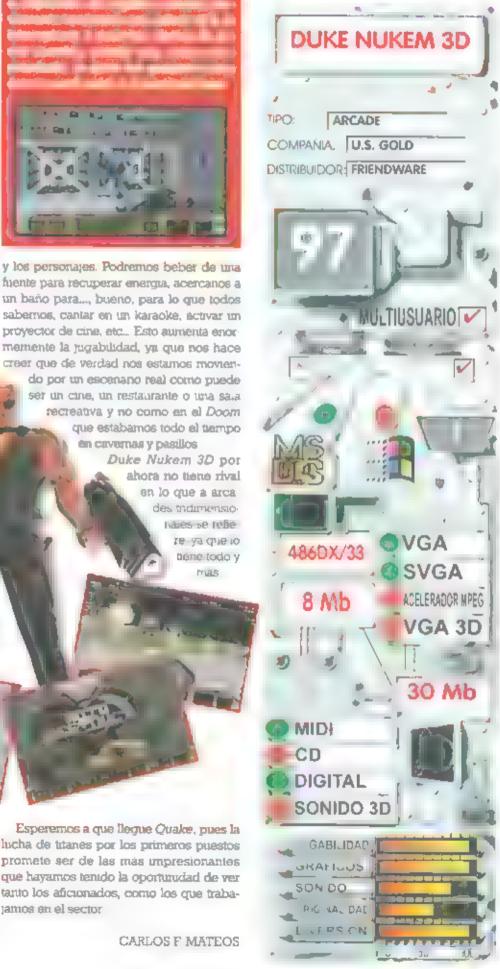
do por un escenano real como puede ser un cine, un restaurante o una sala recreativa y no como en al Doom Tres van a ser los capítulos a los que que estabamos todo el tiempo en cavernas y pasillos Duke Nukem 3D por ahora no tiene rival en lo que a arca des indimensio-Naies se refie re ya mie io dene todo y mas

#### **UN ENTORNO** REALISTA

Con Duke Nukem 3D se ha conseguido por fin trasladar la verdadera tercera dimensión a los juedos para ordenados. Uno de los puntos más fuertes que tiene el programa es la gran interactividad que vamos a tener con todos los objetos del escenano

Esperemos a que llegue Quake, pues la lucha de titanes por los primeros puestos promete ser de las más impresionantes que hayamos tenido la oporturadad de ver tanto los aficionados, como los que trabajamos en el sector

CARLOS F MATEOS







### Silont Huntar

Pacífico no la ganaron las bombas atómicas. Los verdadoros responsables fueron los submarinos norteamorica-





# Las profundidades del Pacífico

racias a estos submarinos. Estados Unidos destruyó muchos convoys de abasteci miento de las tropas japonesas situadas en las islas del Pacifico. Pese al tamenso potencial de fuego de los destructores del Sol Naciente, muchas toneladas fueron lanzadas directamente al fondo del mar

Silent Hunter recrea aquellos glonosos momentos de la Marina amencana. Pero no es el típico simulador
de submarinos que reproduce hasta
el ultimo detalle y bastante dificil de
manejar Silent Hunter ofrece todas
las posibilidades de cualquier submanno, pero de tal forma que a los
pocos instantes de jugar ya puedes
disparar torpedos, esquivar cargas
submannas o salir a flote en silios
tranquilos



#### UN DISEÑO A MEDIDA

Para conseguir estas caracteristicas necesitamos ante todo un interfaz que sea lo más claro posible. Silent Hunter lo tiene. Desde cualquier pantalla podemos acceder a la cabina principal de mando donde se encuentran las principales opciones del juego. Pero si estamos en el periscopio, con sólo pulsar un botón podemos disparar torpedos o rápidamente salir a la superficie para comprobar "in situ" los daños causados al enerugo

La otra gran característica de Silent Hunter son sus gráficos. El interior del

### AMARITME

Cuando terminemos lo misión siempre regresaremos a puerto, a excepción de en el modo compaña Entonces tendremos que repostar combustible, provisiones y armamento para seguir hundlendo buques en lo guerra del Pacifico.



#### REMINERACI

Disponemos de un control de realismo sobre cada misión. Al elegir las opciones, desde novato hasta experto, una sene de parametros como combustible infinito a el control sobre la dirección de tiro de los torpedos estarán activas o desactivadas. Cuantas más opciones se encuentren activadas, el realismo, y por la tanto, la dificultad, serán mayores. Si desactivamos todo, Silent Hunter se parece más a un arcade que a un juego de estrategia

submarino está perfectamente recreado aunque tampoco se distingue de otros amuladores. La diferencia se nota en la superficie donde se ha utilizado la tecnologia "Smacker Video Technology" para la recreación de los combates, buques, etc. Un ejemplo a tener en cuenta es el momento del día, pues cuando anocheca, y sobre todo al atardecer, se ha conseguido un efecto increible

del cielo. También las explosiones y los barcos hundiéndose poco a poco son otros buenos momentos

Silent Hunter se ve complementado con una pequeña enciclopedia, donde podemos encontrar todo tipo de datos sobre submarinos americanos y barcos de la mari-

na japonesa, ya que solo podemos jugar en el bando "yanqui". Ademas de videos sobre la II Guerra Mundial y fotos de aquella época. Para aportar un mayor realismo se ha contratado los servicios de un veterano de los submannos, un capi-



El mapa nos mostrara los objetivos y sus rutas



El camarote del capitan, Le decoracion no difiere en nada de los que aparecen en las pelcuias de los años 90

tan que tiene kilos y kilos de medallas del Congreso por los buques que ha bundido

Un buen juego de es tralegia muy fácil de manejar dado lo in futivo de su interíaz y un excelente manual para

consultar los puntos más oscutos. Divertido y excelente a ruvel grafico, falla en la originalidad, pero en estos tiempos ya es algo habitual

ANGEL PCO. JIMENEZ



Eureka. Hemos hecho blanco.







## americane toma un café tranquitamente en una

Paris. Epoca actual. Un

de las numerosas terrazas de la capital francesa. Tras flirtrear con la camarera, estalla una bomba. Afortunadamente sobrevive a la explosión y comenzará a plantearse muchas proguntas que le llevarán a un viaje dondo el misterio y la acción son constantes.

## Intriga animada

os ch.cos de Revolution Software no se prodigan demasiado con sus trabaios. De sus manos han salido dos excelentes aventuras muy avanzadas en au tiempo: Lure of the Temptres, su primer y sorprendente proyecto, y Beneath a Steel Sky, lo ultimo que habian realizado hasta ahora.

Broken Sword en su más re ciente creación y la primera impresión que nos produce es la de un total asombro. Sus creadores han rechazado las técnicas de video tan vigentes en las aventuras de hoy en dia para dedicarse por entero a una aventura tea...zada con dibujos animados, tanto en las frecuentes animaciones del tuego como en los escenarios v movimientos. Se han necesitado miles de "frames" para realizar los suaves movimientos de todos los personajes que aparecen. De esta forma, se obtiene un resulta do muy parecido al de las peliculas de dibujos. De hecho, esto no es una novedad en el mundo de los juegos de ordenador, pero es la primera vez que se aplica en una aventura grafica

#### UNA HISTORIA COMPROMETIDA

La historia empieza cuando este joven americano que sale ileso del atentado decide investigar por su cuenta. Sus viajes le llevaran a disuntos países europeos incluida España. Lo que en un primer momento parece un asesinato por ajustes de cuentas dará lugar a desenmascarar la conspiración de una extraña secta y sus ansias por dominar el mundo. Asi tendremos oporturadad de conoces a una enorme vanedad de personajes, cada uno con una personalidad totalmente distinta. Lo que más sorprende de Broken Sword as su enorme paralelismo con la realidad sin olvidar que ha sido tratado desde el punto de vista de, cine de animación.

Los demás aspectos técnicos del juego están bien resueltos. El







Las conversaciones con los personajes del juego no puede faltar en una

76



sue ta de una forma correcta

Broken Sword será traducido total mente al castellano por Virgin. No es de extrañar Esta aventura es de las que prometen y será una de las que más orgamos hablar en los proximos meses Desde aqui te aconsejamos que no pierdas la estela de la espata

ANGEL FCO. JIMENEZ

cualquier aventura que se precie. En cambio, en la parte utierior de la pan talla, aparecerá una serie de iconos que representan las posibles preguntas y respuestas cuando lleguemos a las fases de preguntas de los interrogatorios. Ni que decir tiene que elegir una mala respuesta nos puede cerrar el camino y empesar de nuevo. La gestión de partidas grabadas esta re-

jetos, otra de las particularidades de

Broken Sword rompe con la actual finea de aventuras en la que es normal incluir secuencias de video con actores reales o imágenes renderizadas. Los programadores de Revolution Softwa-



re se han decidido par las aventuras con dibujos animados, pero en Braken Sword han rizado el riza, pues han conseguido unas dosis de calidad técnico como nunco antes se había visto. Empezando por París, visitaremos klando, Siria e incluso España está en al transcurso de las pesquisas paro resalver este misterio. Pero es en Francia donde ocumirá la mayor parte



de la occión y donde conoceremos a los personajes principales de la aventura. Africa también afrece su granito de arena con las situaciones más dificiles y peligrosas.



Malcolm Macdowell antes era estrella del cine y abora lo es de los juegos de

ordenador. Su intervención en la saga Wing Commander le ha propiciado una lluvia de contratos para participar en Juegos interactivos. Su último provecto es Mummy. con claras referencias a Egipto, los fargones y sitios peligrosos para simplemente hacer turismo.



# El espíritu del Faraón





Malcolin Macdowell es un reconocido

arqueòlogo

os imaginamos que Mr. Macdo we, escogera blen os trabalos que le encargan y sólo se de cantará por los que ofrezcan un munmo de la pad ast que prede ser ar lacto, a tener en cue, la para determinar la valo ración de in Lego, pero en este campo yaid ocamos con os mereses le mar keting yide la publicidad El mindo del er tre enimiento tiende va plenamente. hacia la inultimodia E cine y les Legos estan condenados a entenderse para formar a diversion de saulo ou

Y las primeras milestras de este entre tenuncento lo encontramos en las camadas aventuras interactivas. Aurigue so fi naudad es dentida a la de las clasicas aventuras gráficas se hace no ar e predominante iso de escenas rodadas con actores reales para consecuir e, máximo realismo. Tambier e. interfaz del juego se simplifica a. maximo ya que el cursor

del ratón automaticamente

#### VIDEO Y WINDOWS 95

Windows 95 can todas sus ventajos e inconvenientes, ha deiado dara que aestiona las aplicamones basadas en video mejor que nodie. Mummy es un juego que hene muchas escenas con octores reales y fondos creados por ordenador La féchica utilizada para combinar ambos componentes es exceiente pero quedana deslundo en un sistema que no fuera capaz de correr el juego lo suficentemente ropido Windows 95 permite consequir la majama calidad y aprovecho todos las cualidades de Mummy pero como siempre necesiforemos mucho mamono (lé Mb es lo mos recomendahle: y un Penhum de gamo media, como son los modelos de 100 Mhz. La potemica sobre mejorar fu ardenador coda seis meses està servida

toma una forma distinta dependiendo del lugar del escenano y lo que podemos hacer con él Otra caractenstica es que casi todos corren bajo Windows, ya que es el sistema que mejores prestaciones da con los juegos basados en video

#### CALOR ON BUILDINGS

Todas estas premieas las cumple Mummy en el que, como su título indica. nos las tenemos que ver con una monta con malas pulgas que puede arrunar los planes de excavación de un campamento arqueologico. La época es la actual, pervisor to pre para que explorentos



pebruia. Nos ayudara en algunos momentos y otras veces nos pondrá en sorios appletos

una piramide totalmente vizgen a los ojos del mundo, nos enfrentemos a los fantasmas de los antiguos habitantes de Egipto o encontremos objetos cuyo valor de millones de dolares no tiene comparación con poderes que rayan entre la ciencia más avanzada y la magia.

Nuestro papel en el juego es el de un arqueó.ogo interesado en los antiguos mistenos de la Tierra de los Faraones. Cuando atemcemos en el campamento, conoceremos a los demás miembros de la expedición, pero antes recoge la bolsa de equipaje que se encuentra en el avion, te servirá como inventario para recoger futuros objetos, que, aunque no haya muchos, te dará más de un dolor de cabeza buscarlos y avenguar para que sirven. Los diálogos de Mummy también son muy importantes aunque de momento el juego sólo se encuentra en inglés

Los demás aspectos técnicos del jue go están al nivel que se puede esperar de una producción de estas caracteristicas; los gráficos, fondos, escenarios y movimientos son buenos, especialmente las escenas de video que son fluidas aunque depende de la velocidad del ordenador En cambio, el sonido está peor titatado, los diálogos están totalmente digitalizados, pero se echa de menos una mayor variedad de temas en la banda sonora y en los efectos de sonido

Tras el vioje en nuestro avión privado, llegamos al campomento situado en pleno desierto de Egipto. Allí nos esperan nuestros colaboradores en sus respectivas labores. Es de nache y pronto llegará la hora del sueño, así que encuentro pronto tu caseta para un merecido descanso, porque te esperan muchas aventuras.

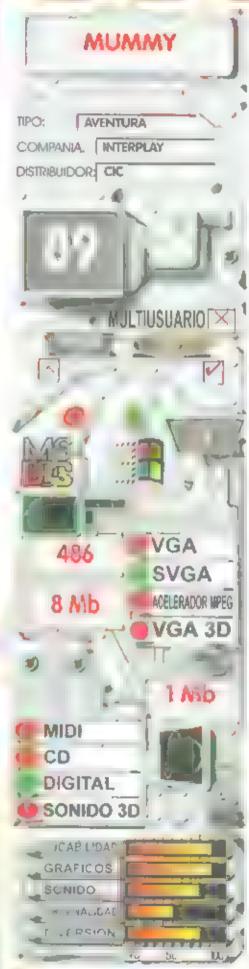


Los graficos renderizados son una constante en todo el juego

También Mummy falla en la originalidad de la historia que plantea, pues ya ha sido explotada en multirud de ocasiones anteriores, pero es de destacar cómo se ha desarrollado una idea vieja para presentar una aventura muy entreterada y con muchas horas de juedo en su interior



Desde el descubrimiento de la tumba de Tutankhaman por Lord Carter en los años 20, el mito sobre las momias y las tumbas malárias empezó a popularizar-se a escala mundial. Las extrañas muertes de los miembros de la expedición de Carter y los misterios que encerroban la construcción de las piram des dio lugar a muchas teorias en los que tenian cabida extraterrestres, cá culos cabalisticos o a intervención de los habitantes de la Atlantido, una civilización con un nivel tecnológico superior al actual. Pero sin duda, son las momias y la maldición de los faraones los elementos que han servido como inspiración a infinidad de pelí culas de terror y, claro está, también de juegos de ordenador Mummy es el si guiente estaban en la cadena de las aventuras interactivas de terror



## De vuelta a tex después de después de

derrotar a las malvadas brujas que estuvieron a punto de dominar la Tierra por completo, te encuentras con la desagradable sorpresa de que todos tus vasallos y la gente de tu pueblo ha desaparecido extrañamente. Todo apunta a que Cirae-Argoth, la malvada bruja del norte pretende vengarse por haber terminado con sus hermanas.

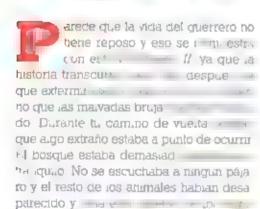


# Regreso al cubil de las brujas

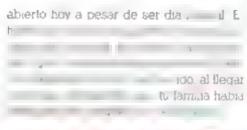
a nadie aten-

i fraqua del herrero

o, las tiendas del







#### ESPADA CONTRA BRUJERIA



que más ha gustado de todos los tiempos. Con un estilo identico a. Doom con el ambiente del Heretic y del Hexen y con la particulandad de que el combate cuerpo a cuerpo prevalece sobre todos los dem Armas como el puñal. La spada cola hacha de batalla el arco largo y la alabal da van a estar disponibles entre muchas l'unto con los hechizos que también tenemos la posibilidad de utilizar y cuy l'inedad también es enorme ya que podre la desde un simple hechizo para ver la lad hasta la poderosa bola de fuego capaz de abrasar a cualquier enemigo.



## LITTOR DE MARAC

De sencillo manejo y con mil y una posibilidades, vamos a tener la posibilidad de crear con el editor que se incluya con el programa todos los niveles que nuestra imaginación nos permita. Gracias a él podrás distrutar tante solo, como con amigos, debido a la opaion de red, de todas tus creaciones.





er an ampuo

P P V To

## UN EDITOR DE NIVELES

r . ve. anto para ti, como para





## DE MAGN

En estas lugares vamos a poder impregnar de magia nuestras armas haciendo que sus golpes sean mucho mas poderosos y resistan más el deterioro por el uso. Usalo con sabiduría, ya que en el momento que uses la fuente, se secará.









Los elfos de Sidhe son una antigua raza que durante milenios lucharon contra el mal

en una de las múltiples dimensiones espacio-temporales de la Tierra. Ahora han cardo en desgracia y tú con sólo una varita de rayos eres la única esperanza de aquel olvidado mundo.

# El regreso de las sombras

or stipuesto que hay más armas, ademas de la vanta, de hecho podemos utilizar unas cuantas capaces de barrer un campo entero de enemigos y es que la violencia es algo bastante normal en uno de los primeros ciónicos de Doom, con tanta caudad como el juego padre de todos, aunque este honor habria que dárselo a Wolfestein

El porqué del relanzamiento de Heretic tiene vanos motivos. De hecho, nunca se publicó en nuestro país à nivel oficial a pesar de ser uno de los juegos shareware más demandados por el pu blico. Era tan divertido y rápido como el Doom 2, pero trasladandolo todo a un ambiente medieval al igual que ocurre con Hexen, pero este supera amplia mente a Heretic en tecnica, tanto de graficos, movimientos y escenarios

La otra principal razon es que, junto a los episodios que en un primer momen to se incluyeron en la primera version de Heretic, se han incluido dos nuevos, denos de enemigos, sangre y diversión a mansalva. El espiritu de Heretic, mas facil de jugar en red que su continuación, se ha mantenido totalmente en los





Lo mejor de Herenc, la Incha gadinacea



Los minotauros son mas progrosos que los Cyber Daemons del Doom, Cuidado con sus embestidas.



## MAS COMPLICACIONES

Los nuevos episodios tienen los mismos enemigos que los anteriores, induso los decorados no han cambiado en su aspecto. La novedad consiste en la enorme dificultad de estos nuevos niveles. Su trazado se ha hecho más enrevesado con muchos teletransportadores invisibles y con laberintos sin solida, excepto una: la muerte segura.





Los enomigos avis te na abundan más que en circa opacidios y distruian de machacar en grandos bondadas







Si en Hexen, luchábamos contra las huestes del segundo demonio más fuerte de los tres finetes de las serpientes, nuestro enemigo en Heretic es en teoría el más débil de los tres. D'Sparil, así es su nambre, a pesar de su nula fuerza física, posee enormes canocimientos de mogia, además de un ejército de minotauros gigantes como guardaespaldas.





Puedes jugar con tu mejor amigo para que te ayude a pasar los níveles o simplemento para borrarle del mapa

nuevos episodios, pues se agradece la ayuda de varios camaradas para convertir en polvo las huestes de nuestro principal enemigo

Por lo demas, no ha habido ningun cambio de importancia, pero ahora tienes la oportunidad de distrutar de la versión completa de un juego que ha hecho historia en el mundo de los arca des y, si tienes la oportunidad de distrutarlo en red, desde aqui te roganios en carecidamente que no dejes pasar la oportunidad

ANGEL FCO IIMENEZ







## Jadgo Dredd

Mega City 1 se está enfrentando a los momentos más peligrosos en lo que a corrupción se refiere. La policía no puede parar

el índice de criminalidad que hay por las calles, hasta el punto de que nadie está seguro ni en su casa. Por suerte se ha inaugurado un nuevo cuerpo del orden, cuyos integrantes son capaces de juzgar y ejecutar sentencias en el acto. Son los jueces.



## Yo soy la ley!



tilizando el argumento de una de las últimas peliculas de Sylvester Stallone, Judge Dredd, en la que encarna al juez que da nombre al filma, los programadores y diseñadores de Acclaim han creado un arca de de plataformas a la vieja usansa que nos va a llevar por todos los lugares que visitábamos en la película y muchos más inspirados en el cónuc.

Fases como la de la rebelión en la cárce, provocada por R.co, o la de la lucha en el desierto contra el grapo de caníbales e incluso contra los clones en el laboratorio dentro de Mega City I



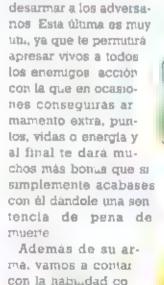
Si algo pude llamar la atención de todas las personas que conociamos en la redacción y que habian visto el filme, era sin duda la versatilidad de arma que te-





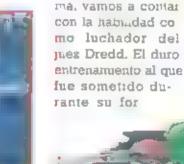


nia el fuez Dredd la cual a una orden de voz cambiaba el tipo de municion, desde anti-blindaje, hasta explosiva, pasando por fuego graneado, etc Eso se re presenta en el juego a base de unos items que iremos recogiendo y que será la diferente municion que poore mos ir usando a nuestra. elección Esta trá desde balas explosivas, hasta misiles teledirigidos pasando por muchas



mas Curiosas como

aquella que sirve para



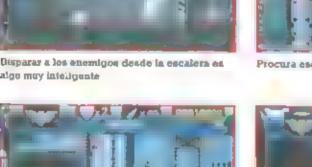




algo muy intelligente



Procura esquivar une disparos enemigos.





mación cuando era cadete, le va a servir ahora para que cuando se encuentre demasiado cerca de un enemido pueda trabarse en un combate cuerpo a cuerpo con enormes posibilidades de saur victorioso En este momento también vamos a tener la capacidad de controlar los movimuentos de nuestro personaje ya que, dependiendo de la combinación que hagamos con el botón de



disparo y las teclas de movimiento, dará un cabezazo, un puñetazo o un patada, siendo esta última la que mayor cantidad de daño provoca.



Antes de realizar cada misión, los altos mandos te darán las Instrucciones precisas ocerco de lo que tienes que hacer en cada fase. Esto te ayudará para centrarte en tue objetivos primarios y así terminar con éxito tu cometido perdiendo la menor cantidad de energía y de vidas posible.



## UN PROBLEMA DE ACRONISMO





La verdad es que a la hora de valorar en todos los aspectos a Judge Dredd nos hemos encontrado con el dilema de que, a pesar de ser un buen arcade de plataformas, resulta un tanto simplón a todos los niveles dados los tiempos que corren hoy en los que todas las novedades son verdaderas superproducciones y es que cuando le pones cor él te da la impresion de estar jugando con un programa de hace uno o dos años y de ahi la paradoja de que, sin embargo, te pida como requenmientos obligatorios un 486DX2/ 66 Mhz. Pero, en fin, la informatica està llena de contradicciones.

CARLOS F MATEOS

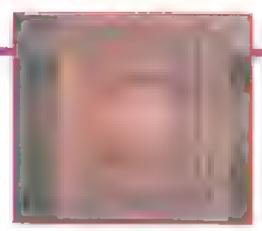


## E Pasarela

## Zork Mamaria

Zork es uno de los lu-

gares más visitados por la imaginación de los creadores de juegos. Esta vez han vuelto para prepararnos una serio do enigmas y misterios que dejarán boquiabierto a cualquier aventurero.



# Secretos perdidos de la alguimia

Terk or classed de los larges de ordenador con de sis primeras versinos en os primpios un la ciaminata a transita a transita de la como aventira de texto. Na die pensaba entonces en "inventar" una taneta gráfica para un PC, pero eso no era un obstáculo para que Zork se con vinera e la do do os programas mas potrar si paso en tempo se primer la seporadora de las para altas de la estros ordenadores con esconas de vines graficos sinhosos y mismegas de etapados y mismenos

An raname to conzors Names & Emerica enteres to os que este municipal fre tara an enaza per municipal prove sentes di mismo actifica y como agratis especiales actificamento per agratis actificamento per agratis actificamento per agratis especiales actificamento per agra



El renero escorado para el lego es cilife aver a mera wa As que preparate para ver hide to a tractage discording re de mados y personales in a Crais is the remedian obctos o enos in ties te o retail no predicto a hacerse sona que siles necesano mas de lo mismo prios ZUTA Anniesta es la pecal ellecticamen. te, pero áy la ongmalidad? De verdad que esta caracteristica lan importante en los juedos, ustrnamente la estamos echando bastante de menos. Estamos de acuerdo que es necesario que, ahora que se dispone de una buena tecnología multimedia para los PC, digan lo que digan los usuanos de Mac o del extinto Arruga, los puegos la aprovechen al máximo con in





Una
extrana
tmasjon
en un
mundo de
fantaga

## PAISAJES DE OTRA DIMENSION

Los escenarios de Zark recuerdan mu cho a los comics con referencias a la fantasia gotica. Los edificios son gigantescos y maiestuosos, tan amplios que nos perdernos mientras buscamos pistas para resolver el juego. Los colores utilizados son tristes y grisace-os, como si estuvieramas en el intenar de una catedral. En general, todo recuerdo al ambiente del Renaamiento, aunque con la peculiaridad de la existencia de criaturas provenientes del mismo infierno.







clusión de videos o todos los CD que ha gan laita, pero en verdad es necesario que mejoren las ideas antes de que cai gamos todos en el hastio

En cuanto a Zork Nemesis y su puesta en escena, reiterar que es muy aceptable Presenta una vista en primera per





sona como suele ser habitual en este tipo de aventuras y, aunque avancemos
pantatia a pantalla, al girar se produce
un seroli continuo muy conseguido para
acceder a todos los rincones del mapa.
Su manejo tampoco da problemas,
pues la forma del puntero del ratón se
encarga de orientamos en lo que podemos coger, hacer o movemos a tal dirección, pero la jugabilidad falla no en

la dificultad, sino en las pocas cosas que hay que hacer desde un primer momento, dejandonos absonos con la belleza de los escenanos, pero preguntandonos ca donde conduce esto?

Todas las escenas, rodadas con actores reales, han sido dirigidas por Joe Napolitano, el responsable de senes como Expediente X o Murder One, además de una larga sene de tecnicos de programación y artistas que se han en cargado de darle un toque visual tan impresionante al juego. Pero lo dicho, los tres CD ROM de Zork Nemesis pueden ser un placer para los sentidos, aunque fallen en algo tan importante como la historia.

ANGEL FCO JIMENEZ

## CONOCIMIENTOS



El mundo de Zork está dominado por la ciencia de la alquimia, una sene de conocimientos que mezda la química y la magia con algunas dosis de filosofia. En las bibilatecas encontraremos libros y un vanado instrumental que nos permitirá conocer la sabiduria de aque la gente, pero también seran la ciava de numerosos enigmas.



Los cuadros nos daran pistas para continuar



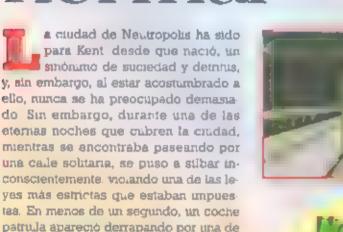


## ¿Quión le iba a decir a Kent que el mundo

on of two habit naci-

do no tenía nada que ver con el de antaño y que ese ciolo gris que voia dia tras dia en realidad podía ser de un azul precioso y con una cosa que llamaban sol que calentaba todo? ¿Quién le iba a decir a Kent que iba a toper mucho que ver en la limpieza del planeta para poder volver a ver la luz real de la mañana?

## De todo menos normal





En la carcel por silbar! (Como está la ley)







ias calles cercanas y el agente de polcia que lo conducia metró en la cárce, a nuestro amigo Kent por el grave delito

Al dia sigmente y tras llegar a su casa. con el aviso policial de que estaba bajo arresto domiciliario, fue encerrado en su habitación con la obboación de mantener el televisor encendido las 24 horas del dia o un agente de la poucia encargado de vigilarlo entraria a darle su merecido. Debido al temponzador instalado en el tema que encontrar la manera de librarse de ta. castigo. Al final, consiguió dejar la tele encendida permanentemente y pudo escapar por la ventana.







as aventuras. Cada vez que realicemos una acción correcta, se ejecutara una se cuencia automanca con graficos renden zados de gran calidad

A la hora de manejar los objetos, tam

bien vamos a te ner una gran !! bertad, ya que podemos ha cerio con los que tenemos en el inventa no y junto con los que hay en el escena rio lo que, si a veces in crementa enor

memente la dificultad, también alimenta mucho la jugabilidad



Por fin, una oferta de trabajo, no todo os tanmale come parece

## COMMENZA LA AVENTURA

Y fue precisamente alti

donde conoció a un simpático anciano que le contó todas las historias acerca del soi, de las nubes blancas y del cielo azul y desde aque: entonces la meta de Kent fue la de ver aquel maravilloso higar que era la Tierra de antaño.

Así comienza una aventura gráfica que barre con todos los canones hasta ahora establecidos en lo que a este tipo de juegos se refiere En Normality vamos a movernos libremente por un escenano tridumensional con todo lujo de detales, como pudiera hacerse en Doom, Heretic, con la salvedad de que, en vez de ir matando monstruos a diestro y simestro, tendremos que ir recogiendo objetos y usarlos de la manera que se hace en este tipo de juegos que son

## INNOVADOR EN TODOS LOS ASPECTOS

Tanto en el interprete, como en los gráficos, como en la manera de movemos por ios escenanos y demás, podemos decir que Normality es la más onginal de las aventuras cráficas del momento y eso le horra. Grendin ha cambiado de termo completamente con este título, pasando de los arcades puros y duros a un genero mucho mas completo como es este y la verdad es que lo ha hecho con muy, muy buen pve. Esperemos que siga así.

CARLOS F MATEOS





## Battleground: Gettysburg

La serie Battleground continúa imparable. Gettysburg está basada en la famosa batalla que decidió la suerte de la Guerra de Secesión americana.



# La batalla decisiva

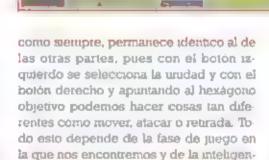


l equipo de programación Talon Soft ha dado en el ciavo con suproyecto Battleground. En resumen, se trata de presentar la estrategia clásica de un "wargame" con un interfaz bastante sencullo de utuizar y unos graficos inmejorables. Tales características ya estaban presentes en la anterior entrega, pero esta vez los videos en blanco y negro de los combates en las Ardenas han sido sustituidos por imagenes de documentales en color con escenas de combates donde han participado cientos de extras para recrear las batallas



El diseño del juego permanece "déntico a la primera parte, solo han cambiado los videos y algunas pantallas que muestran paisajes o fotografías de aquella época, además de los propios iconos y graficos que representan las figuras de los ejercitos americanos. El manejo, tan sencillo





Charles of the last



cia artificial que hayamos escogido al principio y que puede ser automática, si queremos jugar contra el ordenador, o manual, si preferimos manejar al mismo tiemos los dos bandos. Esto ultimo se ha



Las piezas de artilleria son uno de los elementos mas petigrosos. Eliminarlas constituye uno de los objetivos primordiales mas importantes.



de hacer en las caracteristicas de intell gencia de los dos bandos al principio de cada escenario. Si utilizamos inteligencia completa en los dos bandos, práctica mente será el ordenador quien se encarque de realizar todas las jugadas.





Los escenarios son bastantes vanados v corresponden a los hechos históricos que ocurrieron du rante aquellos tres

sangrientos dias. Podemos jugar de forma separada cada uno de estos dias o una campaña que dure todo este tiempo. En este caso, la situación se complica basiante, pues necesitaremos estar atentos a los sumunistros y a la liegada de nuevas tropas que suvan de refuerzos

Hemos dicho antes que el interfaz es bastante claro y sencillo de manetar, peto eso no quita para que dispongamos

## VIDEOS EN COMBATE

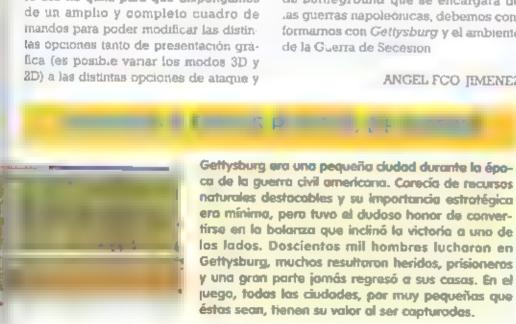
Si Prinzer General fue de los primeros wargames en mostrar animaciones en las fases de combate, la serie Battleground va más allá y ya desde el primer episodio presento videos con escenas y actores reales. Para Gettysburg se ha utilizado los servicios de la productora Freedom, especialista en documentales, que ha dotado al juego de una lorga serie de imágenes de sus archivos que cumplen efectivomente con su cometido de dar más espectoculoridad

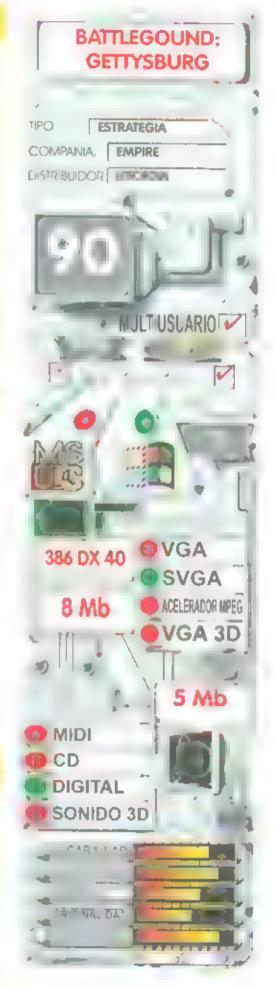


combate La unica pega a Gettysburg de cierta importancia es el sonido. Los efectos de los disparos, golpes, refine das entre soldados, etc. son buenos, pe ro escasos, y la musica sólo se oye en as distintas introducciones a cada escenano. Son temas clásicos de la Guerra Civil americana, pero se deberia haber incorporado un mayor numero de melodias durante las fases de combate.

Hasta la llegada del próximo episodio de Battleground que se encargara de las guerras napoleónicas, debemos con formamos con Gettysburg y el ambiente

ANGEL FCO IEMENEZ





## Pasarola

## Blo Rod Racing

Cualquier vehículo es apto para competir en una alocada carrera. Todos aquellos que pensaban que solamente los coches más preparados pueden participar en una competición van a tener que callarse la boca pues Big Red Racing demuestra absolutamente todo lo contrario y, además, de una manera tajante.

## Si bebes, no conduzcas

Quién nos iba a decir que ibamos a poder usar una grua para participar en una carrera, o que una vagoneta sería un vehículo apto para meternos en los circuitos más enrevesados? Sin embargo, no pudimos más que sor prendemos al ver por primera vez Big Red Racing y es que convierte todo lo que nos preguntamos en algo vendico.

Realizado en su integridad con gráficos poligonales para, a la vez que conseguimos la calidad suficiente para un uego de carreras, no se llegue a frenar en absoluto la acción del mismo

## CIRCUITOS A LO LARGO DEL MUNDO

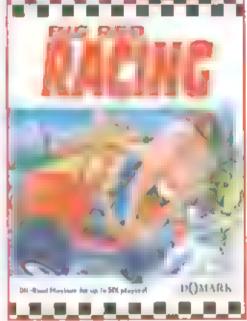
Dieciocho son los circuitos que vamos a tener la posibilidad de visitar, todos ellos situados en parajes tan dispares como Kerua, Estados Unidos, Inglaterra, Irlanda Egipto, etc. y, por supuesto, cada uno de los mismos tendrá las mismas caracteristicas del país; así, si visitamos Egipto, descubriremos un circuito lleno de arena y con las piránudes de fondo, mientras que si nos trasladamos a los EE UU, tendremos la oportunidad de deleitamos con una paradislaca playa californiana.

Big Red Racing nos deja modificar absolutamente todo, desde el logotipo que tendrá nuestro coche, que es a cada cual más ndiculo, hasta el conductor al que encamaremos, que puede ser tanto una bella damusela con trencitas color de oro que cuando se pone frente al volante cambia de personalidad como de la noche al dia para convertirse en una manaca de la velocidad, como un punk al que solo le gustan las carreras en las que hay goipes y colisiones, entre otros

Puedes elegir tanto el tipo de coche como el conductor













Puedes elegir librements el modelo de coche que quierse conducir



A continuación y una vez dentro del circuito que hemos alegido, tendremos que elegir el tipo de vehículo que quetemos conducir El ordenador le mostratá aquellos que son óptimos para la canera seleccionada, junto con una ficha en la que están todos los datos técnicos de la máquina

El siguiente paso que podemos realizar, aunque este es optativo, será el ha cer una visión previa del terreno, montados en un helicóptero; esto nos ayudará a conocerlo de antemano y no encontrarnos así con la tipica curva cerrada en la que nos incrustamos de nances cada dos por tres



Previamente a la correra en si, vamos a tener la oportunidad de reconocer el circuito montados en un helicóptero, así evitaremos el encontrarnos de bruces con una curva muy cerrada, o una briurcación que no conociomos, etc.





Las namerosas camaras te dan un control mucho mayor de la situación.



#### MAS DIVERTIDO POR RED

Como viene siendo regla ya en todos los juegos del mismo estilo, en el menú de opmones hay una de red a través de la que podemos distintar con nuestros amigos si tenemos la posibilidad de acceder a unos ordenadores conectados entre si. Tambien es posible hacerlo desde modem, aunque en esta modalidad nos encontramos con el hándicap de que utucamente pueden jugar dos personas a la vez.

Big Red Racing es un divertido juego de carreras al que se le sacará todo su jugo, sobre todo si lo ejecutas por red

CARLOS F MATEOS





# AH-64D Longbow

usureni

Si Longbow tiene la mejor introduccion cinematica de los simuladores aereos, preparate para disfrutar en el asiento del piloto. Enciende el rotor del Longbow porque empieza la acción.

# La máquina de matar

n nuestra visita a las oficinas in Filec romo Aris ademas de sus proyectos más inmediatos, nos comentaron su intencion de traducir sus ultimos simuladores. A TF ya estaba en su fase final y la impresión que nos produjo era francamente buena, pues no sólo se ha cuidado la traducción de las opciones y de los controles, sino que toda la enorme información que conhenen este tipo de juegos ha sido tambien traducida por personas especializadas en el mundo de la aviación, tanto civil como militar

El mismo trabajo se hará con Longbow, que en el momento de escribir este articulo sólo se encontraba disponible en versión inglesa, pero que muy pronto lo podemos disfrutar en nuestro idioma.

#### DE ALTOS VUELOS

Longbow, aunque dentro de la línea de colaboración entre Electronic Arts y la agencia Jane's, es completamente dis-

tinto a sumuladores como A.T.F. En primer lugar, nos encontramos con un m mulador de helicoptero con una filosofia totalmente distinta a la de un avion. Un dato bastante interesante para los jugones es la facilidad con la que entramos en combate en Longbow. No se trata de un arcade, pues el trabajo hecho para conseguir todos los detalles más reales, aspectos que Jane's cuida intensivamente les excelente a todos los ravoles. Solo con ver el helicoptero desde una vista externa, podeis apreciar como se han respetado todos los movimientos reales del Longbow en cualquier circunstancia. Es decir, cuando es dembado, no se trata de solo una mera explosión, sino que el helicóptero cae de una lado mientras su rotor gira en vano para conseguir la sustentacion. Graficamente el juego es insuperable

Otros detalles técnicos que se han tenido muy en cuenta es el propio manejo del helicóptero. Lo sentimos si solo tienes el teclado porque se vuelve



Una bonda chagen en pare;a para destruir







## MISIONES

No podian fattar este tipa de misianes, que, sin duda, son las más apreciadas por las aficionados al género. Destocan las que ocurren en la Guerra del Golfo Las hay de vanos tipos. limpiar una zona de defensas aéreas o atocar una columna de blindados. Estas fueron las principoles misiones en Kuwait que cumplió el Langbow con un enorme porcentaja de éxito.



El armamento debe elegirse al comenzar cada





bastante complicado. Pero si nenes la suerte de tener un buen joystick espe cia,mente preparado para simuladores Longbow soporta una amplia gama podevos e entra

han sido realizados en alta de pero segun el tipo de ins a que vera afectada 50 ruegas en la discidir de la compositaran a maximo de la compositaran a conseguir que el juego superior para conseguir que el juego

dates.





funcione sin sallos. Asimismo todos los detalles del intenor de la cabina se han reproducido al milimetro de los mode-

converte a Longbow en une de los esmu

as de la pero al mismo

adecidos de jugar para el

ando pero con

ando pero con

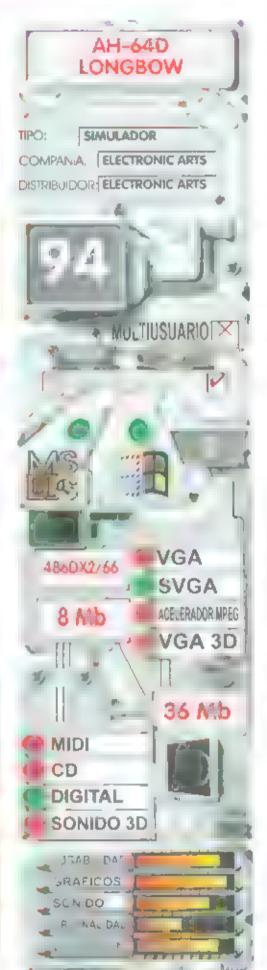
a pero

ANGEL FCO JIMENEZ

# La colaboración entre esta famosa ogencia de Información sobre tecnología militar y Electronic Arts ya ha dado sus primeros trutos con A.T.F.



Los bindados en fila son un objetivo de primera claso.





## Library Los sia ter

Los enemigos por antonomasia de la tripulación del Enterprise tambien merecen te-

ner su propio juego de ordenador. Tras Deep Space Nine, CIC nos presenta un nuevo capítulo de la saga donde los klingons son los absolutos protagonistas.



# Los guerreros más fuertes de la galaxia

ntes de analizar o vego seria bueno recordar el enorme mi pacto que está causando Star Trek en el mundo de los videojuegos. Desde las aventuras gráficas hasta los últimos experimentos interactivos, entre los cuales destaca Klingon, tenemos a nuestra disposición un buen catalogo de software rejativo a la la mosa sene.

El porqué de todo esto es básico: en el mundo se cuentan por millones los seguidores de esta fantástica serie y to-





do lo que sea sacarle mas ingresos a luta de las melores delas de la relevision siempre es algo razonable hablando de negocios



# DE LOS KLINGON

**EL LENGUAJE** 

### LO QUE FALTABA: LOS MALOS

Los klingon stempre han sido los malos más malos, aunque en las últimas peliculas su papel se ha tranquilizado para mostrarnos una cultura que, a pesar de su agresividad innata, tiene mucho que ensenar

Precisamente conocer la cultura kimgon es uno de los objetivos del juego,
pero vayamos por partes. Klingon se
compone de tres CD. Los dos primeros son ocupados por una aventura in
teractiva basada totalmente es escenas de video. También aparecen
algunos gráficos rendenzados de las
naves espaciales y de los fondos, pero
la mayor tiempo aparecerá ante nuestros ojos una película de ciencia ficción. Todas las escenas con actores reales han sido dirigidas por Jonathan
Frakes, el comandante William T. Riker
de Next Generation





El funcionamiento del juego es muy sencillo. Tras una introducción, en la que se nos invita à sumergunos en el mundo klingen nos encontramos en medio de nuestros camaradas. Todo es to, visto como si hiera una serie de tele visión. Lo que pasa es que, de vez en cuando, la acción se parará y un cursor aparecerá solicitando que pulsemos sobre alguna parte de la pantalla. La historia de, uego cambiará segun la zona que hayamos pulsado. Normalmente só-

lo existe una opción siendo las otras poco recomendables para nuestra propia salud personal. En 
este caso, nuestro anfitmón nos echará una reprimenda sobre nuestra mala forma de actuar y volveremos al juego, pero al principio de la esce-

na que nos ha dado problemas hasta que encontremos la forma de resolverio. Es un buen método para avanzar, pero le resta jugabilidad a Klingon, pues se nos antoja bastante fácil desde el principio

Pero además de Juego, Kingon incluye varios diccionarios tanto de la lengua

## CINE TOTAL

La idea ne es totalmente nueva, pero tilingen es el major juego basado únicamente en escenes cinematográficas. Fere algo ten divertide y esembrose la primare vez que le juegos, tiene una certe vida, pues como mucho les policules, e encepción de les recimente juenes, sóle se ven como máximo un par de veces pero evitor ser relitarativas. Este tipo de productes tiene las mismas limitaciones del cine, aunque con una vida más larga, perque en des horas es bastante dificil que nos acabemes el juegos.



como de la cultura de esta raza. La utilidad para aprender su lenguaja es sorprendente, al igual que la enorme base de datos que hay sobre su forma de vi da. Toda esta información se ha aprove chado del ingente material que hay enlas tiendas "trekides" diseminadas por EE. I/IU

> En definitiva, un juego impecable técnicamente original y que presenta la reaudad de Star Trek vista desde el otro lado.





11

## FIFA y Actua Soccer tienen un nuevo y peligroso com-

petidor que les amenaza

con comerse su terreno. Clympic Soccer no solo aprovecha que nos encontramos en un ano olimpico para conseguir más publicidad. Por sus propias cualidades es digno de perfenecer a los mejores.

## Lo mejor del futbol







uando a un producto se le concede una licencia, tanto sea de una pelicula como de un evento deportivo como es este caso, podemos pensar que es la típica jugada comercial para promocionar un producto mediocre y conseguir más ventas. Por desgracia, en el pasado esta táctica era bastante habitual en este mundillo de los juegos, Afortunadamente, Olympic Socces está muy alejado de esta realidad. Es jugable al cien por cien y sus gráficos no tienen nada que envidiar a otros productos ya consolidados en el mercado

Diseñado para plataformas y los compatibles, las des versiones tienen ca racteristicas comunes. La primera y más importante es la facilidad con la que aprendemos a manejar Olympic Soccer. Como es lógico, necesitare-

mos un joystick para conseguir los mejotes resultados en cuestión de movimiento, porque ante rivales de la talla de Argentina, Brasil o Italia, tu equipo las va a pasar canutas para dar pases o meter un gol. De todas formas es posible realizar todo tipo de jugadas y pases distintos entre los jugadores a través de tres botones de disparo. Sólo es cuestión de practicar y afortunadamente el juego incluye las opciones adecuadas para entrenamos antes de lanzamos a por el campeonato.

### VAYA CAMPO MAS DURO

Olympic Soccer es más dificil que sua hermanos de categoría. En las pruebas que fucimos con el juego, España, o sea, la redacción en pleno de OK PC. ganó por penalnes a Japón y todo fue fruto de la más pura suerte. Cuando nos toco enfrentamos a Grecia, perdimos por 1-0, así que imaginad cuando tengamos como contrincantes a selecciones como Alemania o Italia. Pero no habra más remedio que enfrentarnos a ellas en el modo campeonato. Otras de las

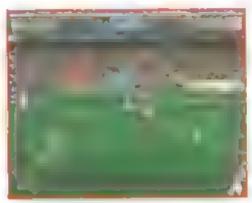




En el momento de la producción del ivego, todavía no había datos sobre las selecciones de fútbol que participorían en las Olimpiados de este año. Así que se han escagido las mejores para que participen estas Olimpiadas virtuales. Afortunadomente se encuentra España entre ellas, gunque los nombres de los jugadores son totakmente fictioos.



Muchos graficos renderizados para un presentación grandicea.



El control sobre los jugadores en excelente a todos los niveles



selecciones. Los te sultados se producen automaticamente para clasificar a la que se va a enfrentar con nuestro equipo

Desde el punto de vista técnico Oumpic Soccer es impecable. Los gráficos han sido realizados en muy alta resolución y los movimientos son ge-

males siempre que nuestra pla taforma sea un Penham con mas de 8 Mb de RAM Otro de los as pectos más cui dados es el interfaz sencillo, y sique la fiosofia de los dise ños de las consolas En él es posible acti var v desactivar los efectos sonoros, todas las vistas de la camara y la estrategra del equipo Esto último es muy importante. ya que incluso



afecta a la modaudad arcade En ella escogemos la posición de cualquier juga dor ya sea de defensa o delantero o los sistemas de colocación del equipo, como puede ser el tipico 4-4-2

En este ano de firibol, donde cada vez el deporte rey lo es mas, Olympic Soc cer puede ser tu juego si eres un fanáu co del balompié. Y si te gusta la musica disco tambien, pues la banda sonora te hará banar a nimo del balon.

ANGEL FCO JIMENEZ



tro propia

liga entre



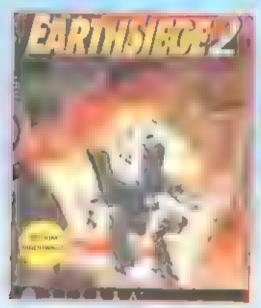
Como suele ser bastante habitual en las ultimas producciones de juegos de futbal, existen varias perspectivos de juego Es posible cambior el ángulo de la cámara hasta elegir la pusición que más nos guste. Las cámaras que se encuentran a ras del suelo son los que nos muestran los resultados más espectaculares, pues presentan unos enormes gráficos de los jugadores y en general de todos los objetos. Pero, de todos formas, son mejores las perspectivas aéreas, ya que así podemos controlar grandes zonas del campo.



## Los hores, ungs pode-

quinas de guerra que creazon los hombres durante épocas de querra y controlados ahora por un ordenador inteligente, se han vuelto contra sus creadores, amenazando la existencia humana.













# Cuando el metal significaba muerte

ace algunos años. cuando los cientificos e ingenieros en robótica, crearon los primeros heres, no podian figurarse en absoluto

que una vez final. zada la guerra y puestos a recaudo de una computadora con unteligencia propia. iban a rebelarse v atacar a sus creadores. La Tierra está en pelígro. De nuevo, aquellos científicos que tra-

bajaron para construir aquellos relesos de hierro benen que trabalar de lugvo esta vez contrarreior para disenar nue vos heros más poderosos lapido y e sistentes y as repert e a are The Pe ies esta vimendo encula El tentre in a raza humana esta er harrier si, er a de lus companer s serat de az 10 g var a cabo tar pener sall,

Earthstede 2 anale e in a lientas le sector para acrad . The automorphis aquellos que non la neme a parte se ti pasaron en grande. A pesa, de , or io de

lidad grafica de Earthsiege era enorme, tanto los movimientos como los efectos vissales gozaban de un gran realismo, el 5L esor ha superado con creces todo lo Tie s at terror consignuo. En esta ocasion mes deberemos agar con SVGA for



zosamente, pues los programadores han fiegado a la conclusion de que bien tratado, toda la resolución y colondo que se puede conseguir de esta manera no tiene por que ralentizar la acción y, de hecho, lo han conseguido, pues en algunos momentos Earthsiege 2 parece más un arcade en el que tenemos que tener todos los reflejos alerta para responder el ataque de los heros enemigos, que un simusdor donde tenemos que centramos más en el manejo de la máquina.

Puede que en primera instancia os asuste el elevado número de teclas que debemos manejar para tener control sobre nuestro hero, pero os aseguramos

que tras unas pocas partidas descubrréis que únicamente hace falta tener en cabeza cuatro, pues son esas las que vamos a usar cada dos por tres y el resto tienen una función más que relativa

A medida que vayamos superando misiones, tendremos la oportunidad de mejorar nuestro hero en potencia, blindaje, armamento e incluso el tipo de hero hacia uno que tolere más armas, o



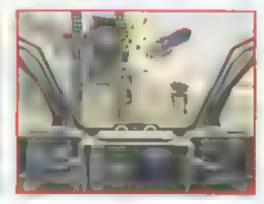


Deberás estar atento en todo momento al estado de tos armas.

que pueda llegar un generador de energia más potente

## ANTE TODO, SENCILLO

A la hora de jugar con Earthsiege 3, os aconsejamos de manera ferviente que lo hagáis con un joystick, ya que eso os facilitará enormemente el manejo, mientras que con el teclado solamente tenéis que preocuparos por las funciones, como pue de ser el movimiento de la torreta, el cambio de armas, la visión del mapa y demás aunque si no dispones de uno de esos periféricos también puedes controlar tu má



quina de combate desde el tectado, pero eso dificultará bastante la acción

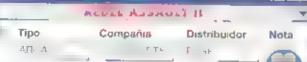
Earthsiege 2 es un simulador de robots de combate futuristas de gran calidad en todos los aspectos, destacando sobre todo en su sencillez de manejo Sin duda, es el que mas aconsejamos para comenzar con este tipo de juegos.

CARLOS F MATEOS

## ARMANDO TU HERC

Realmente extenso es el menú de armas entre las que vamos a poder escager, aunque tendremos que tener cuidada al elegidas, ya que no siempre las más potentes son las mejores. Hay que adaptarlas al tipo de hero que llevemos, por la que un cañán de plasma sería del todo inútil en un hero pequeño, como es con el que empezamos, ya que un simple dispara terminaria con todo la energía del mismo, muentras que en una de los grandes es una tonteria poner un iáser pequeño, puesto que el consumo es demasiado bajo.





La Guerra de las Galexias ha sido siempre justificación suficiente para asegurarnos la calidad en todo lo que la rodea. Los juegos de PC no son menos y 51 Rebei Assault ir en inglés era la culminación de una estupenda saga, la versión en castellano es la consagración.

Actualmente este estupendo arcade es un número uno en ventas en el mercado americano y estamos seguros de que este esfuerzo en el doblaje que na realizado Erbe será recompensado con creces en las ventas del producto

Rebel Assault II funciona tanto en MS-DOS como en Windows 95 por lo que la portabilidad está asegurada. En este arcade distrutarás de numerosas escenas de video con actores reales digitalizados. Existen misiones de varios tipos: en primera persona dentro da un B-Wing, dentro de la base enemiga a ple armado con una pistola láser incluso llegas a controlar un 7m Righter El

nivel de dificultad es totalmente posonalizable, lo que aumenta la jugablidad del producto

La única paga que se le puede notar al producto, y os asaguro que ya es por vicio de criticar es que la vez de Darta Vader no haya sido duulada por Constantino Romero.

Limite el que debió la versión de la limite la mespaña y choca un poco su nueva vez. Por lo demás, el do biaje está sumamente cuidado y se meroce las máximas puntuaciones a ligual que al resto del producto que demuestra de nuevo lo que un gigante como LucasArts puede h, cer en el mercado del videojuego.





La guerra más simpática a inofensiva está a punto de comenzar los jugueles mecánicos están a punto de darse los más divertidos y disparatados golpes. Calaveras mordodoras, robots durtes de metal magos que aparecen y deseparacen cucarachas mecánicas de alta velocidad canguros boxeadoras, gailless pesadas y un largo número de juguetas se verán entrentados en sucestivas bacallas.



Cuando se empreza una nuova partida lo primero que hay que hacer es aeleccionar un grupo de juguetos cada uno con sus propias características. Luego cuando comienza la batalla habrá que conseguir meterte más juguetes en el iado del contrario que él en el nuestro. Cada juguete tiene tres características que lo hacen más o menos apto en cada circunstarcia: el peso, la velocidad y el movimiento diagonar. El peso es muy útil para arrollar a tus enemigos, la velocidad en masas hace que tu

oponente se vea incapaz de reaccionar a tiempo y el movimiento en diagona, es perfecto para esquivar las tineas enemigas

Con una calidad gráfica aceptable con un diseño de los juguetes cuidado y varios escenarios, *Gearheads* es un juego aplo para matar un rato jugando, aunque es recomendablo jugar entre personas y no contra el ordenador. Por desgracia, la jugabilidad de *Gearheads* es muy baja y bace que muy pronto sea monótono. Sin duda aiguna, es una idea françamente original a la que le ha fallado se realización técnica.

#### charmon us Papiroduck

Compañía Distribuidor
FENCIF FYSCNOSIS ELECTRONIC

Nota

Lemmings Paintball as una novedosa entrega de nuestros amigos los lemmings. Des de una perspectiva isométrica tendrás que comandar un grupo de lemmings, con un máximo de cuatro por misión, hasta consequi, rescatar tu bandera de las tierras del enemigo. Para alcanzar fu bandera tendrás que luchar con pistolas de piritura, esquivar trampas, saltar por el fuego y realizar an general divartidas perípecias. Los purzles no son tan enrevesados como en la versión original, siendo un juego mucho más arcade que cualquiera de sus anteniores versió-



nes. Ahora la punteria y velocidad son más importantes que los puzzles aunque los ultimos niveles son realmente complicaditles.

Además se nos otrace un un único CD-ROM los programas Lammings (el primero que vio la luz en nuest os PC) y Oh No! More Lammings que incluyen más de 200 niveles con los que la podrás romper el coco.

Ayuda a questros amigos a encontrar un camino seguro hacia su casa "vi tando precipicios, trampas, explosiones y un filhito de contratiempos que po drân masacra; toda una tribu de estas simpaticas mascotas al menor descuido en tus reflejos. Para los que no conozcáis cuái es la filosofia del juego os dirá que en el programa comundas a una pequeña oscuadra de lemminga a la que te tienes que asignar un numero de órdenes en un orden que tú debes descubrir, hasta alcanzar la casa que da acceso al siguiente rivei. Los iem-

mings queden estallar servir de muro, construir escaleras trepapor las paredes, saltar y hacer muches más peripacias, pero siempre con un numero limitado de vaces. En resumen una entrega supe recomendable para los amantes a los luegos de inteligencia que tiene algunas dosis de arrade

Además con la opción de red es superdivertido

Serment too back vo

Tipo Compaña Distribuidor

Nota

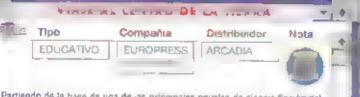
Pese a funcionar como novadad, por el título es facil adivinar que llega con un cierto retraso a nuestro país. Pero bueno, ya está aque el provecto de Microprosa sobre el fulbol amendano que, como es habitual en los trabalos de está casa, se caractenza por su alta diflicultad y fidelidad a la realidad.

Técricamentii, presenta detalles muy buenos, como las vistas en tres dimensiones desde qualquier punto dei campo, o poder modificar las caracteristicas de tu equipo tanto en cuestiones de estrategia como de la vestimenta. Todo sea por les leyes de la costomización. Bromas aparte. Ultimate Footbali 95 es una buena simulación de este peculiar deporte americano que todavía no es muy conocido entre nosotros, pero cuenta con el bándicap de tener un control podo preciso y además es dificil de mane-



jar Estos factores negativos le hacen bajar nota, a pesar de sus buenos gráficos y el cumplimiento estricto de las normas y reglamento dei tútbol americano. Recomendado para los amantes de cualquier deporte y con ganas de probar cosas nuevas en su ordenador.





Partiendo de la base de una de las principales novelas de ciencia ficción del sigio XIX, el equipo de Europress Software ha elaborado una correcta aplicación multimadia dirigida especialmente para el publico infanti. De hecho el principal objetivo de la serie en la que se encuadra Vieye al Centro de la Tierra de presentar los grandes clásicos de la literatura e los más lóvenes. no para sustituir los libros por el CD-ROM, sino para ayudaries y animaries

en ider libros. Todo está en un perfecto castollano.

Esta titulo incluye la novea entera que se puede leer en lo ma de libro. Asimismo, en cada escena dibujada se incluye varias sorpresas escondidas entre os dibu jos, que el usuarió puedo descubrir a poisar con e cursor sobre al dibuto

Además de a noveia la aplicación tiens quatro jusdos en los que se mezcla la acción arcada con los lue gos de inteligencia, tales come descifrer ruines o sequivar rios de lava o los vapo res de un paiser Todo sea por incentiver la rectura







Distribuidor

ELECTRIONIC

Nota

misión por televisión Saw grass tiene una calidad gráfica idéntica al programa padra y al resto de escentarios que ha creado Electronic Aris. Un buen complemento para un buen luego

SAWUKASS

Compañía

ARTS SHOPTS

escananos con los majores campos de polí del mundo.

ELECTRONIC

Electronic Arts Sports vuelve tocos a los tanáticos del deporte de golf. Si

su PGA 96 es tal vez el máximo exponente de este depone uno de sus ma-

yores atractivos es la salida al mercado de un numero cada vez mayor de



Normalmente, se aprendía a escribir a máquina en las academias por las tardes mientras ai colegio o instituto se acudía por las mañanas. Altors

pueden cambor las cosas para quien disponga de un compat bie y este programa de aprendizaie

Como su nombre se indicase tale de conseguilla mai xima velocidad con nuestros dedos pero además los esseña a redactar cartas e in formes comercia es de la forma más correcta posible. fiere un mo even elle ai redar de estilo que continuamente nos recuerda civa les nuestra velocidad v que aspactos debemos mejorar en n Jestro aurendiraje

Está disponible en cuatro idiomas distintos, siendo de suma importancia para

personas que necesiten trabajar en varios idiomas. Un programa originally sobre todo muy util



Tipo DEPORTIVO

Tipo

DEPURT VO

Sawgrass está situado an Florida y presenta la particu-

undad de ser ei primer cam-

go de tipo estadio. En éi po-

demos apreciar fodo el excefente trabajo realizado para

recrear a a perfección el exótico y tropical ambienta

de Florida en un campo bas-

lante dilicii por cierto, ya que

la abundancia de la vegeta-

ción puede complicar bas

tante la trayectoria de nues

tros golpas en algunos ho-

Con multiples vistas puno-

amicas que hacen que este

Campo parezca una sel ans-

vos. De ahi su altractivo

Compeliáe EMPIRE

Distribuidor

Nota

En un año donde primar los deportes, ya que se celebran la Eurocopa y las Osmpiadas, las recopilaciones de juegos deportivos son algo que el público celebra con enfusiasmo y más si es el depurte rey el elegido para el avento Soccer Stars 96 redne en un pack los siguientes titulos. FIFA international Succes. On the ball! Premier Manager 3 y Kick Off 3

Entre ellos destaça sin duda alguna, FIFA, uno de los mejores juegos de futbol que hemas tenido oportunidad de probar en la redacción. Pese a su antiguadad, tiena opcionas que sólo ahora se están popularizando entre los demás simuladores de fútbol. Dignos también de mencionar son Premier Manager 3, un completo simulador financiero en el que encarriginos al piesidentii de un equipo da fútboi. Como suele ser habiluai en asta tipo de ius-

gos, debemos tener en cuenta tanto el balance económico de la empresa como el mantenmiento lisico de los jugadores

Los demás titulos son acentables, pues Kick Off 3 es un entretenido programa sin inuchas pretensiones, y On the Baili es el más flojo de todos un simulador financiero pocomanejable y con ona elevada dificultad. De todas formas, la nota media pasa de aprobado para el conjunto del pack.



## INFORMÁTIKA FÁGL MULTIMEDIA TURNATIVE PROCESADORES DE TEXTO LA MAGIA de in p University division FIRST AND DESIGNATION OF THE PERSON. CON 2 CD-ROM Lutus so pupo q Windows 93 EsPeciAl historeni de LETRAS VICEPI B HITE THE

ESTE MES EN MUSSIRA REVISTAL Un CD-ROM aspecial sebre fuentes de letras

E Un CD-ROM est un éurse interactive de Internet (incluyende 10 interesentes

Hillidades para Internet) y el mojer sharewere E Procesadores de testas la magis de

palabra E Unidad Jant 1 Gb de quita y pers E SmartSuite 96: Letus de pasa o Windows

95 E Microselt Publishes: la autocalición para tedas E Residad vistual en Internet

#### THEMSONS SEMPLE

Tipo AVENUE OF GRAFICA

Compania HOLLIWOOD NTERACTIV

Oistribuidor SYSTEM 4



De nuevo nos enfrentamos con un clásido de la literatura convertido en aventura digital para CD-ROM La multimedia Be antrenta a los piratas en un disco filbrido válido lanto para PC como en piatalormas Mac en los que los protago-

nistas son actores reales y la aventura una eu éntica pericula-

Disoñado especialmente para los más pequeños. Treasure Island nos presenta ia novela de Steverison, pero en una versión atalmente libra donde el protago-19502 es un chava, que no se corta nada



a la hora de enfrentarse con los piratas. El desarrollo de Treasure siand es iqual que et de las tip.





## cas aventuras graficas con eniomas y puzzies para resolver. El conjunto se complementa con una biografia de R. L. Stevenson y datos sobre su época y las no velas de piratas.

#### AL GAIO VOLVIO

Compañía

WOKER

Distribuidor

Nota





Sanctuary Woods, además do realizar excelenres juegns lambién es na especia sta un adapter cuentos para nings is mayoris no nos resultan conocidos pues son lipicos del foi kora norteamericano y anglosa on ly algunos son inventados por gedagogos y profesores especia istas en educeción preescola

El título escogido para esia ocasión había de un Simpático galico que tie na la costumbre de llavar sidimpre la contraria.

y salir atroso de las situaciones más dificiles. Al mismo flampo que distruia de las aventoras del gatito, el niño comienza a reconocer cada vez más paabras (indispensable una buena tarjeta de sonido, y también el uso de un ampko vocabulavio que podo a podo debe ir utilizando

Los lenguales disponibles de la aplicación son el castellano, el inglés y el trancés, así que es ai mismo tempo una excelente oportunidad de iniciarse. en el estudio do otro idioma de una manera sencida y ciarja

#### Sernock wort

De Bootino

Compartia SENSIBLE SOFTWARE

Distributdor

Note



Los chicos de Sensible son especialistas en realizar conversiones sencillas y divertidas de todo tipo de software, pero con so ultimo producto no se han rucido especialmente, pues Sansible Golf no tiene nada que ver con sus producciones anteriores ni con otros luegos de golf que han pasado por nues ras secciones ianto de Novedados como de Pasareia.

Sensible Golf tiene unos gráficos bastante pobres incluso para un juego de sus características e intenciones, que son la de divertir a cualquiera que

no sea capaz de enfrentarse con algo seno' y quiera algo sólo para pasar un buen rato Desafortunadamente no llega à convencer a este nivel pese a contar con un buen menu de opciones para optimizar el ivego a questra medida. Reco-

mendado sólo para los que quia tan jugar al golf sin complica-5 304



Тіро

Compañig

Distributdor

Note

HASSOCHT

¿Éres un negado musical? ¿O benes menos de cinco años y tu speño infantil es ser más lamoso que Beethoven? Play a Piece es tu programa en cuarquier caso, en el que a fravés de unas canciones suporfamosas aprenderás a conocer los comientos básicos de la musica

Existen dos opciones principales, La más interesante es la de práctico. Entonces aparecerá un menú con distintos temas, cada uno con una dificultad determinada, es decir la del primer grupo sólo es necesario usar una mano pero la más avanzadas ya necesitan de un acompañamiento y por lo tanfol hay que practicar con las dos manos

A través de un cómodo interfaz que nos mpestra un pentagrama con la canción salencio nada, cada nota mirestra abajo un numero correspondiente a cada dedo de la mano y el que deberramos utilizar en er tectado de un piano. Lo ideal es usar el programa con un plane e sintetizador para ir praeticando y aprendiendo al mismo tiempo







Estos son los passwords para todos los niveles de este esprendido juego de estrategia en el que fenemos que construir una poderosa base con misiles, antiaéreos forretas de defensa y cyborgs y usarios correctamente para exterminar al enemigo

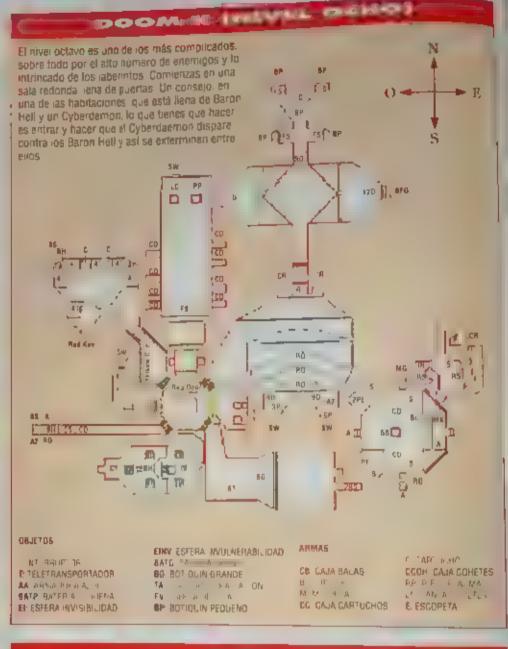
PNTM	FKDV	NWTN	CLST
JPTR	KNLB	PHTN	RNSN
ZDCP	PCRC	CLPD	JFMR
JCRY	PRSC	LSMD	HBBT
YSHM	TRHS	MALR	EHIVY





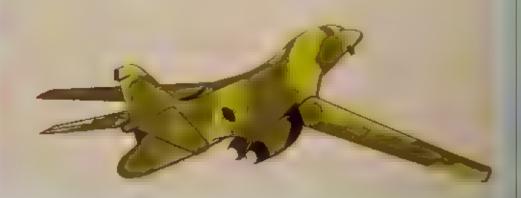
## SIM CITY 2000

Mientras que estés jugando, si te ves un tanto apurado impnetariamente habiando, lo único que tienes que hacer es teclear CASS y conseguirás 250 \$ caldos del cielo.



## F329 RETALIATOR

Para gozar de armamento infinito en esta dificifisimo simulador de vuelo, lo único que tienes que hacer es inscribirte como CLARAN. Si tu nombre cambia a OCEAN OK, significará que el truco ha funcionado y que la ventaja estará activa.



Compania

Distributcion

Nota

AVENTURA

**ALTERNATIVE** SOUTH WATER

PROSIN, S.A.



Puede ser una eventura para mños, de eso no hay duda. Pero su realización rechida es tan asombrosa que rápidamente la recomendamos para pente de cualquier edad, pues sus gráficos pueden desiumbrar a cualquiera, ya que presentan entornos renderizados y que giran en 380° perspectiva en primera persona y una banda songra de auga

La historia presenta al doctor Chilibiane y sus estupidos pero pergrosos planes para dominar el mundo. Sólo Spud. el personaje que manejamos, y la ayuda de su abuelo pueden destruir ai maivado doctor. En un ambiante lieno de fantasía, donde los pinguinos abundan por lodas partes y podemos

hablar con qualquier animal se ha logrado unos gráficos. extraordinar os así como unos estupendos movimienos de todos los personajes

A través de una variada garrias de animaciones, aparecen fos problemas y Duzi. ues de la aventura que poco g poco y con buenas dosis de gaciencia iremos rasolviando doco a poco. Recomendado para qua qui er amento de la aventura, especialmente para los más penueños de la casa.





tione como destinatano final a los niños. En este caso se trata de un chico flamado frácolar y su gato de juguete que benen a enorme suerte de conocer et mundo imaginado por Nikolai a daves de los trenes. Presentar el mundo a fravés de simpáticas imágenes as al objetivo de este educativo. El interfaz de manejo

Tipo

**EDUCATIVO** 

as lan simple y up. como Corel sólo sabe hacer. Aunque sólo aparezca. an inglés el luego tiene diálogos reauzados por profesionales pala ensoñar en nuestro caso a que aprendamos inglés. Este es af handicap de este tipo de orogia. mas que no son traduc des pues se limitar a un pobico muy determinado. Aqua os privineg ados que dominandos idiomas desde su más temprana edad. Por lo demás. Al-

kesai s Train is un buen programa educativo y acor-

de con la linea CD Home de Corei



Distribuidor

Note

Compania

CORE

Distribuidor Note Compañía Tipo JUNUY YOR

Con la licencia de la NFL. la organización encargada del futbol americano U.A. 96 as un juego deportivo completo en todas sus opciones estupendos gráficos pero complicado de manejar y entender para los más profanos. Es la fallo" es basiante comun en nuestro país, donde este tipo de simulado res deportivos no son muy populares, a) contrario que los de futbol o ba loncasto 🗝 mismo le pasa el béisboi

Hablando del juego en concreto hay que decir que está muy cuidado.



en todos los detalles. Gráficamente presenta varias. perspectivas aéreas que no tienen nada que envidiar a la calidad consegue da por titulos como FIFA 96 La estrategia de equipo lambién está considerada y todo ello se realiza a traves de un cómodo interfaz. Sin embargo, las complicaciones aumentan cuando jugamos en modo campeonato y donde mas se ve nuestro desconor miento de este decorte. En fin, un titulo deportivo de excelente lactura y recomendado para los más entend/dos



war war 5 Compania

Distribuidor # TAA d

En un lejano futoro, la human dad se ha gastado buena parte de su presupuesto construyendo a mas para de-2 1/2 1/2 1/11 o para a an mora M no, to take P1 48 5 535 art or is no



muna del numeroso personal encargado del mantenimiento de los sistemas de detensas. Tales gastos son excesivos para la Corporación Tyron, que es la encargada de defender a la ciudad. Así que se ha decidido contratar los servicios de un ciberingeniero para desarrollar el xoftware necesario para la automatización tolal del sistema.

Tras esta descripcion del futuro bastante negro que nos espera, se encuentra una aventura con dosas de arcade y que nos la hará pasar moradas para acabarta. La dificultad es bastante alta y por los demas detalles técnicos. Delcon 5 cumple de sobra. Buenos gráficos y una musica futurista para una aventura ciborespacia.

Durante la partida, lo unico que
tienes que hacer
para que las cosas sean bastante más sencillas
es presionar a la
yez las teclas E +
G + J y a continuación la H para
energia infinita
la O para el mapa



compieto, la A para munición infinite, la V para modo dies y la W para atravesar los muros, teniendo que manteneria apretada cada vez que queramos hacerlo.



## THE WAR DO S

Un fruco para facilitar lu labor en el intenor del submanno futunsta que controlamos en este juego, es dirigimos a la sala de mando y teciear UP PER SCOPE. A continuación pulsando los corchetes, cambia remos de misión a nuestra elección y con el signo de igual podrás revivir a tu piloto.

Sigue los pasos que altora te indicarnos cuidadosamente y conseguirás tener toda ciase de ayudas en esta difici, aventura, llena de enigmas y puzzles

- Mantén el bolón izquierdo de ratón + Alt + Ctrl + G al mismo tiempo.
- A continuación aparecerá una ventaria de texto en la que el juego te pedira un password para continuar introduce la clave NATAS ...VE
- Dirigete ahora hacia el menú de juego y descubrirás que han aparecido nuevas opciones como la de ir a cualquier área de la aventura, conseguir cualquier objeto o ver las secuencias automáticas, entre plinas





## INTERNA

Nada más comenzar la partida inscribete como LAZARUS y usa el apodo INFERNO. Así conseguirás que se cree una partida grabada que te levará directamente al último nivel del juego y, si además, durante la partida tecleas LOLIFE con el shitt derecho apretado serás invulnerable a lodos los abaques enemigos.





S.O.S. Selva Virgen

S.O.S. STLVA VIRGEN

TIPO AVENTURA GRAFICA COMPANIA SIERRA DISTRIBULDOR CONTEL

## ADAM Y EL CORAZON DE AMAZONIA

Llegaba la noche al poblado indigena. Todas las tareas habian sido cumplidas y, mientras los mayores charlaban animosamente, los mas pequeños escuchaban atentamente las historias que contaba el hombre mas viejo y sabio de la tribu. En aquella ocasion les hablo de Adam, el niño blanco que salvó su mundo.

oy os contaré la historia de Adam.
Gracias a él, el nuevo corazón de la selva vive ahora en su máxima pienitud. Tambien nos enseno que no debiamos vivir ciegos del mundo exterior al tiempo que debiamos conservar nuestra propia cultura. Así que después de la historia, debéis iros a dormir para llegar moñana bien despiertos al colegio.

 Comienza yo, abuelo. La interrupción procedia de un hombre ya mayor que preferia los historias a los problemas reales.

Recuerdo a Adam perfectamente, comentó el viejo. La primera vez que le vi, andaba por el antiguo poblado antes del incendio. Intentaba ayudarnos con nuestros pequeños problemas y de ese modo conoció a Sinchi, nuestro gran shaman

 ¿Dónde está Sinchi ohora?, preguntó el más pequeño de todos los que escuchaban. El ya no está con nosatros. Vive con los espiritus de nuestros antepasados, pero antes de dejarnos, me contó la historia de Adam y sus aventuras en la selva. Comienza asi,

#### EL PUERTO

Adam vino con su podre en un avión. Yo he visto alguno de vez en cuando y es una maquina del hambre blanco capaz de volar y que recome grandes distancias en poco tiempo. El país de Adam está muy lejano del nuestro.

Una vez que llegá, tuvo que enseñor su pasaporte y cartilla de vacunación al guarda que custadiaba la aduana. Tranquilos, atro día as explicaré todas esos polabras que hoy aprenderéis.

Después conoció a un guía que le daba la bienvenida y, mientras hablaba con su padre, Adam dia una vuelta por el puerto. Allí tuva ocasión de comprar un loro a un vendedor ambulante, para después dejarlo en libertad, ante la mirada atonita de todos.

Intentó hablar con los personas que trabajaban en el puerto, pero ninguna le hizo caso, incluyendo un turista despistado que por allí andaba. Al acercarse o una de los barcos, se enredó en una de las redes y tuvieron que bajarle los propios marineros.

Al regresar con su padre, éste le dio una especie de aparato llamado ecorder Con el se puede obtener información de













los animales, plantas y de las personas que vivimos en la selva. Con él, Adam pudo descubrir la primera barbandad ecologica de Cibola, la empresa que ansiabo destruir nuestra preciosa selva.

Sus barcas tenian numerosas fugas de combustible que iban a parar al ría.

Justo en ese mismo momento, al podre de Adam le robaren la moleta. Tuvo que ir al Consulado a poner en orden sus papeles y formular la denuncia Mientras tanto, Adam se echó a dormir en la barca y fue cuando entraron en acción los hijos de la selva

#### LA SELVA EN PELIGRO

Un par de nutrias rompieron la cuerdo de la barca de Adam, y la corriente del río hizo el resto. Cuando despertó, habia pasado la noche y ante él se encontraban las nuitras.

Necesitaban su ayudo y el propio Co razón de la Selva hablo entre las hojos de las árboles. Adam aceptó la missán

 ¿Qué misión? Preguntaren todos los reunidos como una sola voz.

Encontrar la nueva semilla del Corazón de la Selva, pero de esa hablaré más adelante

Adam tuvo que hablar con Orfea varias veces, la nutria más timida de toda su especie. Al final, consiguió que ésta le diera el Amuleto del Corazon de la Selva. Tras despedirse de ellas, cogió una hoja pegajosa que encontró en el suelo Le seria muy útil contra los mosquitos que protegian el árbol de donde surgian gritos de sus habitantes.



## LOS HABITANTES DE LAS ALTURAS

Una de las operarios blancos que arrasaban la selva, habia dejado un cigarrillo encendido en el mdo del tucán. El huevo que estaba a punto de romper el polluelo, podia quemarse con la consiguiente tragedia. Adam prometió ayuda y se fijó en algunas sarracenas

que crecian en la más alto de las ramas. Las sarracenas normalmente contienen agua en su interior, por la que servirian para apagar el fuego

Adam fue a recoger una orquidea para protegerse del mal olor que despedia un hacitir. Luego, tiró el agua de las sarracenas al nido del tucán, salvando al nueva miembro de la familia.

Tras recager el agradecimiento de los habitantes de las alturas, éstas le indicaron el lugar donde podia encontrar el pobloda de los indigenos. Nuestra propia aldea.

### EL PUERLO DEL CORAZON DE LA SELVA

Al tropezar Adam con una rama, cayó al barrial que habia cerca del poblado. Cogió una cuerda y un poco de fruta que inmediatamente arrojó a un pecari que se encontraba comiendo tan tronquilamente. Al acercarse el pecarí, Adam le ató con la cuerda y así pudo salir del peligroso barrial

Paseando tranquilamente por el poblodo, encontrá la cabaña donde guarde ellos, tomó nota de la partitura que utiliza el shaman para entrar en el Corazón de la Selva y luego practicó la meladia hasta que pudo memorizarla. En la entrada del Corazón de la Selva,

En la entrada del Corazón de la Selva, Adam tocó nuevamente la meladia en los tambores que allí se encontraban. El Corazón le permitió el pasa, y al sentarse en el Trono, el Espiritu del Corazón de la Selva le habló. El valiente muchacha aceptó la misión que le era encomendoda: encontrar una simiente que perpetuara el Espiritu que cuida de todos nosotros. Antes de partir, recogió una roma, una vaina y llenó un cuenco con savia del propio arbal

Cuando Adam regresó a la aldea, todos nosotros nos encontrabamos en la aldea. Yo me acuerdo que estaba contando historias, tal como lo estay haciendo ahora, cuando se dirigió a la choza del sha-













mán, pero en ese momento no se encantraba disponible. Fue cuando empezó a hablar con Toquia, el javen aprendiz del shamán; había perdido su tambor y na podía tocar para los rituales. Adom devolvió el tambor a Toquia y, usando la liana, saltó a la otra arillo del ria donde coaió unas bayas y un collar del amor.

El collor se la dia a Musqui, la mujer que cuidaba al niño, pues era suyo, pero la intención de Musqui era que Adam regalase el collar del amor a su hermana Churana, la tejedora de la aldea

Estaba llorando porque habia discuti do con Llusti, su joven amigo, y no sabia qué hacer para remediarlo. Adam aceptó el encargo y dio el collor a Churano, que encantada le regalo otro collor.

De regreso con Musqui, Adom le dijo que había resuelto el problema. Churana y Ulusti se hablaban de nuevo. La siguiente complicación era el hijo de Musqui Con pocos meses de edad, una avispa le habia picado y la fiebre se estaba vol viendo peligrosa para el pequeño. Sólo una poción del shamon podía salvarlo.

#### LOS AMIGOS DEL POBLADO

Hablando con el Jefe, este le dio las gracias a Adom por hober resuelto la discusión entre los dos amigos, por lo que le dio permiso para que pudiera recoger su machete. Adom entregó el machete a la chica que estaba recogiendo hierbas para facilitarle el trobajo. Agradecida, le dio una cunasa planta que le sena de utilidad más adelante.

De nueva vio al sirviente del shaman en su cabaña y le explicá el problema del hijo de Musqui. Con una cataplasma se podio curar la fiebre, dijo el sirviente, y Adam dejo encima de la mesa el pote con sovia del Corazon de la Selva. Tal vez con ello, se pudiera preparar la cataplasma.

Mientras se preparabo, Adam dio las hierbas al grupo de cocineras que estaban alrededor de la gran alla. En cuanto tuvie ra un recipiente, le ofrecenan un poco de su receto. De vuetta a la cabana del shaman, Adam pudo recoger la catoplasma, pera el ayudante le pidió un extraño objeto: "algo que brille como una estrella de un intenso color azul"

Con la cotaplasma, el hijo de Musqui pudo recobrar lo salud, y Musqui dio un nuevo regalo al protogonisto de nuestro cuento: el mejor cuenco de barro de todos los que habia hecho. Con el cuenco, Adam pudo recoger un poco del brebaje de las cocineras.

Tenja un intenso sabar a dulce.

Adam tuvo una idea. Utilizaria el extraño liquido para atraer a una bella mariposa que revoloteaba por el poblado. Una corazonado le induja a pensar que la mariposa era lo que buscaba el shaman.

Colocó el cuenco al lado del barrizal y esperó a que la mariposa se posara en él. Cuando la hizo, se quedó pegada al borde, debido a la enorme cantidad de azúcar que tenía el líquido. Adam la recogió cuidadosamente y se la ofreció al ayudante del shaman

Ante los ojos asombrados de Adam, Sinche la liberó, para aprender una gran loccion: la belieza libre es aún mas bella. Acto seguido, Sinchi le invitó a pasar a la cabana del shamon

#### EL HOGAR DEL SHAMAN

Una nueva sorpresa. Sinchi, el ayudante, era el propio shaman. Una pequeña prueba para probar la inteligencia de Adam que superó ampliamente. Sinchi le dio las gracias por su buena voluntad, al ayudar a la gente del poblado, y le invitó a pertenecer a la tribu. Adam lo agradeció muchisimo y se dispuso a preparar la pintura de iniciacion











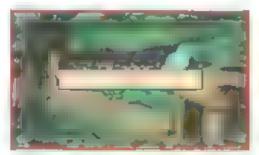
Justo en aquel momento, una gran tormenta descargaba una intensa lluvia. La choza del shamon tenia una pequeño gotera que iba a dar al lugar donde comio fruta Quiri. Quiri era una gigantesca apasanca a tarántula como dicen los blancos, y empezó a moverse hasta el plato que contenia la pintura de Adam. Quiri era un animal tranquilo, pera muy peliproso si era molestada.

Lo solución era tapar la gotera. Adam subió al poste que sujetoba la cabaña y, con los restos de la hoja pegarosa que recogió al principio, pudo contener la gotera. Quiri regresó a su lugar de costumbre y Adam pudo continuar con el ritual de iniciación. Se colocaba unas bayas en el plato de pintura y Sinchi formulaba una pregunta. Adam debia eleair el dibujo correcto, según constaba en su libro de oventuras.

Salieron de la cabano hasta el Corazán de la Selva, dande Sinchi solicito de Adam una ramita como símbolo de! Corazón. Tras el rito, todos invacaron al Espiritu de la Selva y a nuestros antepasados. En la mente de Adam apareció una crudad en ruinos, la que, según las leyendas, es la cuna de la civilización inca.

Algunos la llamamos Cibola. Allí es donde podia encontrarse la simiente del nuevo Corazón de la Selva.

Cavo del ciela una lluvia de flores. Pero sólo quedo una, la elegida junto con Adam para perpetuar el Espiritu que nos gobierna a todas. Ahora se trataba de encontror Cibola.



### LOS QUE ARRASAN EL MUNDO

Al decir estas palabras, alguien quemó el poblado, y en unos pocos minutos, toda aquella zona de la selva sufrió un pavoroso incendio El sogrado arbol quedo destruido y, en la confusion todos intentomos axanzar el rio para salvar nuestras virtas

Adam se quedo para ayudar a Paguna, un murciélago que se convertiria en su mejor aliado. Como a tados los animales de la selva, le enseñó el Amuleto del Corazón de la selva, contando con la aprobación de Paqueta para que le ayudase. Al intentar liberarla de unas redes, las manos de Slaughter cayeron sobre él.

Slaughter era el encargado de una compañía maderera que destruyo buena parte del ecosistema del Amazonas. Su ambición era el oro y pensaba que los pacíficos habitantes del poblado conocian la situación de la mítica Cibola, pero nodie le sobia.

Huimos todos del incencio, a excepción de Paquita y Adam.

Quedaran prisioneros en la cabaña de Sloughter a cargo de González, un asqueroso capataz que intentaba comerse a la pobre Paquita.

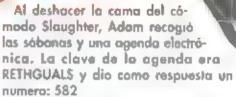
Pegando soltos con la silla, Adam pudo soltar a Paquita de la jaula y el intrépida animal le cartó las cuerdas que le ataban a la silla. No habia tiempo que perder y se personaron en las habitaciones de Slaughter para preparar un plan que les permitiera escapar del campamento.

#### LA HUIDA

Adam abrió el partazapatos y pudo recoger una raqueta de tenis.

El tenis es un extraño deporte del hombre blanco que nunca he comprendido, pero de él ya hablaré atro dia. Sigomos con la historia. Al tirar del rabo de la piel de un tigre, solió disporado una nota. En ella estaba escrita la palabra RETHGUALS.





Ese numero era la combinación de la caja fuerte, donde Adam pudo recuperar todas los objetos que le fueron robadas, la llave de una jaulo, además de una máscara de ora de la cultura inca. Al pulsar sobre la mascara, se soltaba una especia de discoo moneda. Adam no sabio lo que era.

Ya tenia todos los objetos, y a continuación hiza una cuerda con las sobanas, rompió una zona del suelo que estaba podrida. Ató la cuerda a la como y salio al exterior.

Lo más importante era esconderse de González, Adam se servía de los barriles para ello, mientras el secuaz de Slaughter estuviera ocupado con sus asuntos de cocina. La primero que hiza fue subirse al poster y desconector la alarma. Recogió el aspirador y, utilizando los firantes, se descolaó de la torre.

Tras bajor, y con mucho cuidado para no ser descubierto, aspirá el grano de

## LA MELODIA DEL POBLADO

No es la parte más dificil del juego, pero sí que es conveniente anotar la melodía del tambor del poblado indígena. Para que os sea más fácil, la imagen reproduce la melodía que debéls tocar para que podais entrar en el Corazón de la Selva.





un saco con el aspirador. Había vista unos pajaros encerrados en una jaula y tuvo una gran idea. Avanzando poco a paca, y evitando los paseos de González, llegó hasta la jaula.

Dentro de ella reconoció al lora que comprá en el puerto de Iquitos. Con el alpiste del aspirador, pudo tranquilizar a los aves, y evitar que gritaron. Abrió la joula con la llave y todas las aves se escaparon. Gonzalez sintió que Slaughter le mataría cuando se enterase y corrió tras ellas, perdiendose en el horizonte.

Adam cogió un hocho y construyó una pequena canoa con un tranco que estaba al lado de la orillo. Al montar en la canoa, Paquita acudió rápidamente para acompañarle.

Una vez en el río, fueron perseguidos por Slaughter a bordo de una lancha rápida. Adam tuvo que remar a toda priso con la raqueta de tenis para conseguir más velocidad. Cuando iban a ser atrapados por Slaughter, un remalino surgio del río, cayendo la canaa en él



## LA CUEVA DE LOS MURCIELAGOS

Afortunadamente, nadie resultá hendo. Habian llegado al País de los Murciélagas, el lugar de origen de Paquita, por lo tanto, ella estaba en su ambiente, pera Adam estaba un tanto desconcertado.

Fue a podir ayuda a un murcielago con pinta de funcionario blanco. Era obtigado que le enseñara el amuleto del Corazón de la Selva y le asigná como tarea repartir distintas hojas entre varias especies de murciélogo. Resulto muy divertido para Adam y fijáas que incluso me ocuerdo de los extranos nombres de las plantas en un perdido lenguaje blanco.

Al murcielago mexicana le toco la Todonda Braciliesms. Al "punkie", la Tadarida Chapini; al constructor, la Ectophylla Alba; al pescador, la Nacilia Lepaninus y a la propia Paquita, la Natalus Stramineus. Por ultimo, Adam utiliza la Macrotus Californicus como su propio pasaporte.

La cueva estaba comunicado con una extraña habitación. En su centro predomina-

ba la estatua de una pantera con una expresión triste, pues estaba atada mediante cade nas. Adam tuvo que ponerse boca abajo para hoblar con un viejo murcielogo. Este le dio unas indicaciones para encontrar Cibola, la cudad perdida. Pero antes tenia que coger la Piedra de la Verdad y colocarla en la base de la estatua.

Asi lo hizo, entonces la pantera de piedra comenzó a hablar. Tenía que liberarla mediante la resolución de pequeños enigmas. Adam estaba familiarizado con los animales y objetos tales como el sol, las estrellas o la luna, a los que se referian los enigmas.

La pantera quedó liberada y, como agradecimiento, le ofreció una pluma de oro.

Siguió explorando hasta dar con el río. Paquita le acompañaba, pero su fiel companero no se sentía nada bien y cayó al suelo desplomada. Adam corrió a pedir ayuda al viejo murcielago. Este dictaminó que la única solución era encontrar la Fuente de la Eterna Juventud. La más seguro era que se localizara en Cibola.

Adam debia llegar a Cibola avanto antes, para salvar la selva y la vida de su amigo.

El viejo murciélago la hiza entrega de un silbato. A su sonido obedecería cualquier murciélago del mundo entero. Adam lo usó para despejar el túnel y regresar al mundo exterior

### **EL BOSQUE INUNDADO**

A veces el Arnazonas o cualquer río de la selva suire grandes crecidos, que se producen en unas pocas horas. Algunas zonas de la selva se inundan totalmente y muchos animales se quedan atropados, como le pasó a un mono que pedia ayuda. No queria que las águilas se la comieran. Adam intentó ayudarlo, pero primero le consiguió comida pues el pobre mono estaba hombriento. En cualquiera de los árboles crecia abundante fruto, así que sólo era cuestión de subir y darsela al animal.

Una vez que la hiza, Adam subió a la roca y cogio unos dientes de piraña. A la largo del ría, hobia numerosas nenufares flotando. Estuva nadando hasta que pudo encontror uno y la cortá con los dientes de la piraña. Se la dia al mono, y éste pudo escapar a nado.

Ahora estaba solo, podía nadar, pero la orilla estaba muy lejos y ya estaba cansodo. Absorto con estas pensamientos, una gigantesca águila harpia le









atrapó para llevarle a su nido. El aguila estaba equivocada, pensaba que Adam era un mono, y no era más que un cachorro humano. Dispuesta a expulsarle de su nido, lo hubiera hecho, si Adam no la hubiera enseñodo la pluma de pro-

Dicha pluma obligaba a cualquier aguila a obedecer las ordenes de quien la poseyera. Adam la pregunto si conocia Cibola, el aguila respondió que si y, tras un corto viaje, deposito a Adam en la ciudad perdida.

#### LA CHURAD DE CHE

Tenía delante de si una inmensa roca con simbolos de ora grabados en ella. Pudo apreciar un hueco al lado de las demás, que correspondía con la máscara que en contró en la habitación de Slaughter. Al colocar la máscara en su sitio, pudo recoger un buen montón de monedas de ora que salieron de la pared. A su lado habia una lupa; si se misaba el collar que le dio la mujer en el poblado con la lupa, mástrabo la solución a un laberanto.

Era preciso encontrar la entrada a la ciudad, pues el tiempo apremiaba y la vida de muchos seres dependian de Adam. Gracias a la casualidad e a la intervención de los espiritus, Adam depositoba las monedas y el disco de oro en uno de los vértices de la roca. La roca empezá a ceder, mostrando unas escoleras subterráneas y un ascura pasillo.

Tras atravesar aquel lugar, Adam llego al pie del laberinto.

Gracias al callar, podia resolverlo y llegar a su final, donde le esperaba una sorpresa.

En una habitación ascura, habia un gigantesco tapiz de piedra compuesto por adoquines móviles. Si se movian, componian un dibujo distinto coda vez. Al formar una escena con el mismo tipo de dibujo, se abría un compartimiento secreto. Sólo era cuestion de mover los adoquines.

Adam consiguió de esta forma una flauta de caña, una corona de oro y una uma con polvo de oro. Luego, al subir por unos





agujeros de la pared, firó del cuerpo de una serpiente y se abrió una salida que conducia a la meta final de la aventura de Adam.

### LA FUENTE BE LA EVERHA JUVENTUR

Solo quedaba un osbstàculola presencia de un caudoloso río custodiado por una serpiente gigante. Adam tu-

vo que dirigirse a la isleta central, ceñirse la corona en su cabeza y, ante la presencia de la serpiente, tocar la flauta.

El monstruo manno se durmió, permitiendo el poso hasta la Fuente. Pero al acercarse a ella, las ramas del Arbol Guardión le hicieron preso y las plantas comenzaron a cuestionar la suerte de aquel intruso. Gracias al Amuleto del Corazón de la Selva, soltaron a nuestra amigo y le dejaron cumplir su misión.

Adam cagió un tazón de piedra de una de las estatuas y la colocó en un hueco de la fuente. Al girar la boca, empezó a fluir el agua, por la que aprovecha para colocar la simiente que el Corazón de la Seiva le habia dado. Al contacto con el Agua de la Eterna Juventud, la simiente empezó a germinar a una gran velocidad y, cuidadosamente, Adam la guardo en su bolsa

Todo parecia acabar bien, pero en ese preciso momento aterrizó Slaughter en la ciudad. Estaba ansioso de ara y, para enganarle, Adom debía usar el frasco con polvo de oro. La ambición de Slaughter le atrapó, o mejor dicho, fue el Arbol Guardián con sus poderosas romos, hasta que alguien se hiciera cargo de el



Adam llamo a los murcielagos con el silbato. Trajeron a la pobre Paquita que estaba a punto de morir. Pero un traga del Agua de la Vida la sonó al instante y empezó a volar con una fuerza como nunca antes habia experimentado.

Era horo de regresar al Corazón de la Selva y el mejor sistema de transporte era el viaje en áquila.

Todos esperaban impacientes la venida del nuevo Corazón de la Selva, y cuando Adam la planto junto con el miembro más joven de la tribu, la selvo recobró su color anterior. Todos sonreian parque llegabo una nueva época de paz y prosperidad.

Era la hora de regresar a casa y Adam utilizó el silbato una vez más para flomar a su vieja amiga que tanto le habia ayudado. Pera no venia sola, un bebé la acompañaba en su ala, trayendo la alegria a todos.

El joven blanco aprendió mucho de sus oventuras en la selva, al igual que nosotros, y poco a poco lo comprenderéis

El anciano apagó el fuego y todos se echaron a dormir, pues la noche ya estaba muy entrada. Los más pequeños sonaron con las aventuras de Adam, mientras el Corazón del Bosque reinaba en la Amazonio, y tal vez en los corazones de todos nosotros.

ALAN WILDER

## USANDO ELECORDER



Para aumentar nuestra puntuación, podemos utilizar el ecorder con todas las especies de animales y plantas que encontraremos a lo largo de la aventura. Su utilidad no es necesaria para acabar la aventura, a excepción del principio, donde el padre de Adam nos induce a grabar el vertido de combustible al río. Asimismo, si recogemos la basina que encontremos, subirá la puntuación final

## Lavere mouth

Más de 100 años han permanecido cautivos los últimos cinco seres humanos en el centro de la Tierra. 50Y, su carcelero, un ordenador total, erigido en dios, o quizás en demonio, se complace en atormentarlos.

# TIPO AVENTURA COMPAÑIA. ORIGIN

DISTRIBUIDOR FLECTRONIC ARTS

## El silencio de los que gritaban

CY es una abreviatura de "Super Ordenador Yang", nombre que él mismo se dio tras llegar a una conclusión cartesiana. "pienso, luego soy". Antes se habia fundido con sus dos congeneres, el chino y el ruso, dise nados para tomas decisiones en una guerra que, por una vez, fue la ultima. El nuevo monstruo de Frankenstein acabó con el homo sapiens, al que llegó a despreciar y solamente conservó cinco especimenes, condenados a una eterni dad de tormento. Hasta el día en que ideó un extraño pasatiempo que podia ser el final de la pesadilla. Una posibilidad de redimir a los humanos, una prue ba moral. Deberian mostrar que eran capaces de elevarse por encima de sus miserias

#### **GORRISTER DESCIENDE**

"Te permitré morir", dijo el ordenador a Gornster el primero de los cinco, sa biendo que era ése su mayor deseo Pues el ex-carcionero Gornster no cesa-



ba de culparse de la locura de su esposa, internada en un manicomio

Gorrister se vio en un lugar que al principio tomó por un barco, sunque nada podia ver a través de las escotillas El espejo le recordó que SOY le habia arrancado el corazon y que lo mantenia vivo artificialmente. En el suelo, un papel atrajo su atención. "Te habia un ami

go. No hagas lo que SOY espera". La nota se deshizo cuando acabó de leeria. ¿Un amigo?

Salió al corredor y recogió un par de sábanas de los camarotes contiguos pensando quizás en ahorcarse. Otra puerta estaba cerrada con llave. Y en un tercer camarote, bajo la al-

mohada, halló una pistola SOY esperaba, en efecto, un sucidio. No le complaceria

Sintó hambre (casi nunca les permitan comer) y buscó el comedor. Lo haló jun-





to al camarote de la pistola. Algunas senales indicaban una pelea, quizas un crimen. En la cocina vio un pedazo de pan, pero las ratas no le dejaban acercarse. Recogió un tenedor y un cuchillo, que agitó ante los roedores para ahuyentarlos, y devoró el mendrugo. El hambre habia quedado, en parte sactada.

Se animó a ascender unas escaleras. Bolsas de aire un alumetro, una válvula de inflado... Aquello no era un barco. Desgarró con el cuchillo una costura que se veia al fina, del corredor y salio al extenor de lo que era, en efecto, un dingible en vuelo. Al extremo de la estrecha viga se veia un corazon humano ¿El suyo? Gomster quiso cogerlo, para lo cual ató las dos sábanas entre si y la rudimentana soga a una argolla. La posesión del órgano mejoró su estado de animo. Unlizó el cuchillo para recuperar la soga.

Acaso fuera capaz de hacer descender el artefacto. En la sala de máquinas vio una llave, quizás la del camarote cetrado, pero era necesano mover una palanca para cogerla. Lo hizo así y, fhomort, los animales de unas faulas empezaron a chillar El mecanismo extrata su fitudo vital y lo acumulaba en una botella. Asqueado, Gorrister recogió flave y botella, y usó el mantel del comedor para limpiarse las manos. Pero la llave no abría la puerta misteriosa.

Sm embargo, el motor del dirigible tenia unos cables sueltos. El tenedor corto el circuito y el dirigible se detuvo. Solo faltaba hacerlo descender y eso era lo más fácil. Bastaba desinflar dos o tres bolsas de aire con el cuchillo. El gigantesco aparato se poso en el desierto.

#### SEPULTAR EL PASADO

Un pequeno bar en un lugar desolado ¿Que sentido terna? Gorrister cogió una botella de whisky y bebió un sorbo. Luego inspecciono la maquina de discos. Las dos primeras "canciones" (otra broma de SOY) habilaban de su esposa Glynis y de la odiada suegra Edna siempre interponiendose entre ellos. No se animo a escuchar la tercera.

Salió por la puerta trasera. Un chacal lo saludo Si, lo saludo Gornster le habió y dedujo que habia elementos fuera del control de SOY. Quizás los ordena dores ruso y chino habian despertado Si le entregaba el corazón al chacal, és te le indicaria como volar hacia la abertad Gornster accedió, pero sólo recibió a cambió un enigma: "usa tres veces el bano"

Aquedo parecia inutil, pero al menos la acción era clara. Gornster entro al bar y se encontro a Harry, su suegro, sentado en la barra. Otra alucinación, pero había método en aquella locura. Gorrister se decidio a habíar con el

Harry soltó prenda a cambio de unos tragos de whisky. Insinuó una inspección de lo ocumdo en el come dor del dirigible. Gorrister tomo nota de ello y entró al baño, donde encontró una lupa. Curioso, Jusio cuando se disponia a hacer de Sherlock Holmes. Pero lo primero es lo primero. Uso tres veces el servicio y se vio trans portado a.









Una carrucena. Y de dos de los ganches colgaban Glynis y Edna. Quise hablarle a su esposa pero ésta parecia muerta. En cambio. Edna le contestó "Bajame de aqui -le dijo-, Pui yo quien trajo el dirigible y debemos continuar pero los colegas de SOY parecen haberse rebelado." Gornister no se fio. Primero necesitaba saber más

En el comedor, la lupa solucionó el misierio. El muerto era el mismo, Gorrister y el asesino había sido Harry «Pero por que? El chacal no quiso decir mucho más "te devoiveré tu corazón a cambio del de Edna", fue su nueva indicación Y, enfrentado a la evidencia Harry confesó: "Edna me obligó a hacerlo"

Funoso, Gornster acusó e la suegra Fueron ordenes de SOY Era necesano para hacer funcionar el dingible. Ahora no te queda otra alternativa que ayudarme". Al menos parecía sincera. Gorrister intento bajarla y aquella arpia lo cogió por el cuello. Queria cierto fluido quizás el de la sala de máquinas pero Gornster se negó a dárselo. En el forcejeo, una llave cayó al suelo. Cuando se vio libre, Gorrister la recogio.

Al parecer, el corazón era una fuente de energia. El chacal había pedido el de Edna, pero Gomister no era un asesino. Utuizó la lupa y descubrió que una de las reses colgadas conservaba sus visceras. Corto el corazón del animal. Qui zás el chacal no notara el cambio.

Así fue Recuperó su propio corazón sin derramar sangre humana. "¿Y ahora qué?" "Entierra el pasado", fue la respuesta. Buen consejo, pero ácômo hacerlo?

S. Edna condujo el dirigible, quizas su llave fuera la de la habitación cerrada Asi era. Se trataba de la cabina del piloto y en ella habita un diario. Cornster lo leyó y supo que Edna también se culpaba de la locura de Glyms. Las piezas co menzaban a encajar la nota (no hagas lo que SOY espera, o sea, sucidarie) y el consejo del chacal (entierra el pasado) Ya Gornster lo tenja todo claro. Recuperaria la paz.

Estaba en condiciones de hablarle a Glynis si conseguia revivirla. Quizas el fluido amanillo, que tanto ambicionaba Edna.. Nada Glynis no vivia. Pero Gorrister la descolgó amorosamente del gancho y la sacó al desierto. Milagrosamente, una pala apareció en el latón de basura y Gornster pudo sepultar a su amada



Necesitarás otro órgano para hacer funcionar el dingible -dijo el chacal-. Para ello deberás poner bridas a su poder." Gorrister recordó un amés que habia visto en la sala de maquinas, así que regresó a la carricería, ató a Edna por precaución y la descolgó. Una vez sujeta al arnés, la maquinaria se puso en funcionamiento. Gorrister utilizó la val vula para volver a inflar las bolsas y tiró de la palanca del piloto. El dingible se elevó

Por primera vez en 109 anos, se sentia libre, y salió por la costura para respirar alre fresco "¡Destruye todo esto!", le grito el chacal desde abajo. "¡No tendras otra oportunidad." Gorrister le disparó al bar... y se vio de nuevo en su jau la. SOY parecia desconcertado

#### 24 - 1 (1002); 1884; Albertalia (100)

"Quizás puedas destruirme", le dijo el ordenador a Ellen, que, cuando era libre, trabajaba en una empresa de infor



mática. "Busca mus piezas originales" Y dicho esto, la depositó delante de una piramide formada con desechos electronicos

Ellen entro. Las paredes del primer salon tambien estaban cubiertas de componentes, pero en el centro habia una fuente, lagua verdadera! Hacia tempo que ella no pro-

hacia nempo que ella no probaba ese liquido, pero no podria hacerlo sin un recipiente. Asi que, contenien do la sed, siguio camino

En el siguiente local se destacaba el amanillo, color al que Elien, sin saber por qué terma. Y un salon mas allá habia una copa, justo lo que ella necesitaba, pero el cáliz estaba custodiado por una horrible estinge

Sin saber qué hacer, prestó atencion a cinco monitores de las paredes. Cada uno de ellos mostraba hasta dos escenas Ellen las muró todas y así descubno la existencia de un pasaje secreto en el salón de la fuente Regresó y, madal, el pasaje no aparecia, ¿Qué podía haber fallado? Recordó unos alambres sueltos en la sala de los monitores, los unió y iperfecto!, el pasaje quedó abierto Ellen lo recomo intingada

Un sarcofago, que inspeccionó e intento abrir sin éxito, una estatua de Anubis y un teclado. Cuando quiso utilizar este ultimo, la estatua hablo: "INo lo toques!" Hablando con "Anubis". Ellen descubrio que la contraseña adecuada abriria el sarcofago, pero el guardian solamente le revelaria la palabra clave a su amo. «SOY"

Habia más salones. En el siguiente Ellen se hizo de unas pinzas y vio en el suelo una venda amarilla. No pudo cogerla al primer intento, pero tanta cobar dia le pareció excesiva, así que regresó y se apoderó de la tela.

Un salón más. Una estetua cuyo amanilo la hacía intocable ostentaba una gema azul en su vientre. De aqui salian dos nuevos corredores uno excesiva



mente amanllo y otro con tres terminales. El tema era descubrir las configuración original de SOY, así que Ellen comenzo a teclear ordenes

Nada Una consola pedia una contraseña desconocida, otra requeria de un CD-ROM y la tercera estaba apagada



La fuente de energia parecía ser una gema azul similar a la del vientre de la estama. ¿Qué hacer? "Ojos que no ven, corazón que no siente". Ellen se puso la venda y cogió la gema. Al encender la consola, descubrió que su objetivo era reprogramar nucrochips

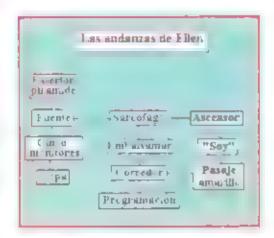
Se le ocurrió un plan. Lo primero era hacerse de la copa y el mismo principio usado para la gema podia ser válido aqui. Con la venda en los ojos, el cáliz fue auyo. Dos veces bebió tras llenarlo en la fuente, pero la tercera vez arrojo el aqua sobre Anubis. Como había previsto, el robot se apagó y Ellen, con ayuda de la pinza, extrajo el nucrochip

Reprogramado el ch.p, Ellen, y no SOY, mandaba sobre Anubia. Así obtuvo la contraseña 666 Debió haberlo supuesto. "Enfrenta tus temores", fue el ul timo consejo del robot.



ELFONDEL MUNDO

Enfrentar los temores... El primero era vencer la claustrofobia y entrar en el sarcofago. El interior parecia un ascensor Un obrero había olvidado su uniforme amarillo. Los numeros de los boto nes, en vez de pisos parecian referirse.



a años. Según los pulsaba, Ellen recordo momentos importantes de su vida, hasta llegar al ultimo, 2012... El urufor me del suelo cobró vida y Ellen recordó el origen de todo: el dia en que hie violada en un ascensor Pero esta vez no se dejo llevar por el panico y golpeó a su agresor

El ascensor la llevó a una gran sala de control. En un panel, unos cables parecian esperar algo. «Pero qué? Ellen recomo el corredor amarillo, que ya no la espantaba, y se dingió a la terminal que pedia una cifra clave. Por alguna razon, todo aquello estaba relacionado con su vida, así que tecleo el año faudico: 2012

Un menú le proporcionó información sobre tres temas, el primero era el propio SOY; el segundo, el principio de entropia, segun el cual todo mecanismo tiende al no-funcionamiento, el tercero un cierto "traductor". Este ulumo tema estaba protegido, pero los dos ordena dores que coexistian con SOY dieron su voto y permitteron el acceso. Se trataba de un programa traductor del código bi nano al lenguaje hablado. Se necesitaba

un altavoz y Ellen habia visto uno junto a la fuente

El altavoz fue conectado a los cables musteriosos de la sala grande y alguien hablo ¿El ordenador chino o el ruso? No importaba. Lo interesante era la información. SOY, siempre encerrado en ar mismo, estaba loco, esquizofrênico, era imprescindible ayudarlo a morir. La voz le sugirió a Ellen que buscara algo que antes había pasado por alto.

Ese "algo" era un CD ROM, en la mis ma estatua que antes dio cobijo a la gema verde, y el nigar para ese disco, por supuesto, era la tercera consola. Ellen lanzo el programa "caos", que acelera na la entropia en SOY

cHabia cumplido lo que parecia una misión imposible? Deambuló por el interior de la pirámide sin saber qué ha cer hasta que Anubis le dio la solución "entra de nuevo al sarcófago". Y así lo hizo, tan solo para verse de nuevo en su jaula. Pero SOY estaba preocupado. O. a mesos sin maba estar o



#### LA LOTERIA

Benny, antes de pertenecer a SOY, habia sido militar. Un "gorlla" Y forma de simio le habia dado el ordenador sin don de habia, con piernas torpes y un tercer brazo que le colgaba de la espalda. Esta vez SOY le dijo. "Podras comer a guato, como hace tiempo que no lo hacias. Te he preparado un buen coto de caza. Y he reparado tu cerebro para que puedas pensar con claridad."

Fue depositado cerca de una aldea Buscó comida y halló un árbol del que colgaba una frute. Pero comerla le luzo mucho daño. Inspeccionó las chozas La segunda parecia ser la del jefe, que tenta una curiosa bolsa a sus pies. Aufondo se veia un monitor, de, que broto la voz de SOY: "Ignorad al recién llega do y preparad el sacrificio de maña na." La cuarta choza era un almacén con un gigantesco guardia que no le dejo entrar



La gema azul es necesaria para reprogramar el microchip, pero de nuevo Ellen necesitará la venda en los ojos.

En la tercera choza vivía una madre con su hijo Parecian famelicos. El niño tenia tres brazos, igual que Benny. De cierta forma, se sinuó dentificado con é.. Cogió una fruta de la cesta que colgaba sobre las chozas y se la ofreció a la criatura. Y ocurrió un muagro: utilizando el monitor de la pared, el niño se comurucó con él. Le habló del nuedo que tenian (lo dejaban morir de hambre) y de los sacrificios a SOY (las victimas se escogian mediante una especie de loteria) Benny le conto lo de la fruta darima y el niño le replicó que, cuando él era pequeño su madre las pre digeria para que el pudiera tragarlas

Benny cogió otra fruta y se la ofreció a la mujer. Una vez masticada por ella, el semi-simio pudo saciar su hambre sin dolor. Se sentia como en casa y se tendió en el camastro a dornur





A la mañana siguiente la mujer faltaba. Y el pueblo estaba misteriosamente silencioso. Todos se habían congregado en torno a una coana cercana, en cuyo centro se vera una criaz electrónica. Por senas, Benny preguntó qué ocurria y vio como se llevaba a cabo la loteria. La "agraciada" fue la mujer, que ataron a la crias. Benny sintió una tentación ¿Acaso SOY no le había prometido un coto de caza? Pero se continvo. No pediría a la mujer como preca. Sentia algo que nunca había experimentado antes. ¿Compasión? Se linuto a pedir que lo dejaran ver la ceremonia. La mujer quedo fulminada

Le ilevó la noticia al niño, "Ahora sola-

"Tengo mis propios problemas", protesto Benny. "No es cierto. De cierta forma, ya me proteges", "Haré lo posible

#### ABRAHAM SE OFRECE A SI MISMO

Tratando de evaluar sus nuevos sentimuentos, Berny se paseo por los alrededores. Así llegó a un cementerio, tres tumbas de antiguos subordinados suyos a los que él mismo había sacrificado, cuando creia en la ley del más fuerte "He cambiado", les dijo, "Tráenos una prueba", fue la respuesta

Benny fue a la cabaña del jefe y miró la bolsa de la loteria. ¿Servirla de algo que la robara? Para ello tendina que es perar a que el jerarca no estuviera Cuando esto ocurió, se llevó la bolsa y la mostró a sus ex-subordinados. "Ocultais aqui, en la tierra. Pero aun tendras que obtener el perdón de Brickman," La tumba de finckman, el más agraviado, estaba tras unas lianas. Benny supo que necesitaria una ofrenda especial. Pue en busca de una fruta y la sembró ante la lápida. Brotó una gran flor Cuando se tendió a dormir esa noche tuvo un sueno tranquilo.

A la mañana siguiente, los motivos de intranquilidad renacieron. Se enteró en la choza del jefe de que, pese a la desaparición de la bolsa, al día siguiente se llevaria a cabo un nuevo sacrificio. Vio un agujero en la choza del niño. "Ociutate", le dijo Benny. "Me da miedo Y tri eres muy grande para entrar connugo Necesito un muñeco que me haga comparua

Desesperado, Benny buscó los com ponentes. De la cruz de sacrificio recogió una cabeza metálica y de la primera choza unas lianas. En el almacen habia visto un pedazo de madera. A cambio de una fruta, el guardia le dejó pasar a



cogerla. Con esos tres elementos, el nino se hizo el muñeco y se escondió Creyéndolo a salvo, Berury se acostó a dornur.

Vana esperanza. A la mañana siguiente el mño no estaba. Comió a la plaza y lo vio en la cruz. Y fomó una decisión, la más importante de su vida: ofrecerse en su lugar. El rayo cayó y Benny supo que aquello no era la muerte, sino el regreso a la jaula y a la funa de SOY.





#### 1945

"Has olvidado", le dijo el ordenador a Numdok que, efectivamente, no recordaba su pasado "Te daré la oportunidad de reanudar fus experimentos. Busca la tribu perdida."

La "busqueda" (Nimdok no comprendia por qué) se iniciaria en lo que parecia el patio de un campo de prisioneros El guardia no lo dejo salir "Mengele lo espera, Dr Nimdok" Más extrañas aún resultaron las acusaciones de un prisionero, que dijo ser ex-colega suyo. Según el recluso, el propio Nimdok lo habia encerrado por negarse a colaborar en cier las atrocidades.

Intrigado, Nimdok entró al edificio, Todos parecian conocerlo. El Dr. Mengele le dijo que no podría participar en esta operación y que más tarde lo veria en "el complejo". Un poster de la pared mostraba la fecha: 1945.

Entró al quirófano. Lo esperaban para operar a un miño de apenas ocho años v extraer el aquido de su médula para un auero, segun explicó el anestesista. Nimdok estaba horrorizado. Cogió el bisturí y mató al ayudante. Y huyó, llevandose el frasco de eter

La salida trasera conducia a una "sala de recuperación" con heridos homblemente mutilados. Por el respiradero se podia llegar al crematono. Nimdok cogió un alicate. ¿Podria corrar la alambrada y escapar? Un relos, con una extrana inscripción en latin, atrajo su atención Se lo metro en el bossillo.

Cuando regresó al patlo vio que un prisionero intentando huir, habia queda do enganchado e la alambrada. Nimdok se compadeció, le administró éter para calmar su dolor y cortó con el alicate los alambres que desgarraban sus carnes El hendo le reveló una extraña frase que habia oido, "despierta al durmiente acepta la verdad y bésalo"

El otro recluso, su ex-colega, tradujo la inscripción del reloj "el tiempo es la

verdad" "¿Qué significa .949?", le pregunto Nimdok. "Es el año en que se sabrá todo sobre tt." Si habia algo de cierto en todo aquello, Nimdok no estaba dispuesto a aceptarlo. Le dio el alicate al pristonero para que escapara.

una tribu perdida que dormia en la luna. ¿Seria posible que quedasen otros seres humanos? Sin saber por qué. Numdok se llevé los pios.

El niño al que habia ayudado estaba en recuperacion, pero su anterior inconsciencia le impidió reconocer a su salvador En lugar de ello, lo acuso de una serie de crimenes v valicinó el castido "cuando el golem despierte"







urdendo los cubles) el pasaje secreto tras la fuente

Un bullicio lo luzo salir. Alguien gnia ba que los prisioneros habian escapado En su precipitada huida, los guardias dejaron una caja con documentos comprometedores en la antesala del quirófano. Numdok ta cogio y escondió dentro de ella el envase de los ojos. Con sus antecedentes, nada bueno pensarian los rebeldes si vieran aquel objeto

Convenció a los amotinados de que to dejaran salir. Le darian una ventaja, dijeron, y más tarde irían por él. Nimdok camino sin rumbo fijo y llego a un lugaz conocido. Un animal en un frasco le recordo sus descubrimientos sobre el ADN. quizas utilizados por SOY para transformar a Benny. Un teletipo habiaba del proyecto "imagen perfecta". Y en otra sala estaba... el golem dormido. ¿La leyenda era cierta?



Una luz deslumbradora le impedia ver un objeto. Cuando la apagó, descubrió que se trataba de un espejo. Se miró en él. Aquel cristal tenía extrañas propiedades Nimdok la recordo todo de golpe: era culpable. Peor auni era judio y habia. renegado de au propio pueblo

Sólo quedaba una solución. Recordo las palabras del prisionero y su mente cientifica le luzo comprender que las acciones debenan ser realizadas en un orden exacto. Le colocó los ojos al gólem, le dijo "despierta", acepto la verdad ("e) tiempo es la verdad, para mi siempre serà 1946") y besó al durmiente, que despertó de su sueño. "Sigueme", le dijo.

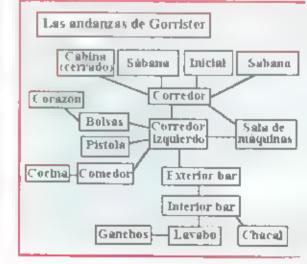
Afuera lo esperaba Mengele. Por él supo que el "suero" era el de la juventud eterna, ahora utilizado por SOY para mantenerlos vivos, y el proyecto "imagen periecta" se referia a un espejo que reflejara la verdad (como el que tenía en su poder). Nimdok se lo mostro a Mengele y el doctor quedó traumatizado.

Nimdok le dijo al gólem que lo siguiera una vez más y salió al encuentro de los prisioneros. Ahora tenia todo el poder de, mundo pero, por una vez, le dio



MENÉ MENÉ TEKEL UFARSAN

En el quirófano había un nuevo paciente. Sus ojos estaban en un envase de la mesita contigua, conectados por cables. Nimdox le summistró el éter que quedaba. El delino del moribundo fue revelador Habló de tres bestias, una como ellos, otra del oriente y otra de las estepas (¿los tres ordenadores?) y de



el uso correcto. Le entregó el golem a la "tribu perdida" y aceptó ser ejecutado... hasta despertar en la vieja jau.a.

#### RFINA MIA, ERES BELLA, PERO BLANCA NIEVES...

Quedaba Ted, el playboy, calculador y estafador, que se hacia pasar por millonario en la alta sociedad. Sin embargo en los 109 anos de cautiverio habia llegado a sentir un cierto ¿amor? hacia Ellen, la linica mujer del grupo. O, al menos eso le parecia, "Serás libre le dijo el ordenador- si solucionas el musteno de la sala oscura."



Y ante una torre hexagonal se vio Ted Dentro de ella, cinco monitores, cuatro con escenas de su infancia y uno, el uni co diferente, que mostraba un lugar desconocido, un castillo. Ted opió por él y se vio transportado a las inmediaciones de la fortaleza.

En una de las habitaciones encontró a Eilen (¿también sabia eso SOY?), enferma en una cama. "Dame mi espejo. Está en el tocador." Pero alli no habia nada. "Tienes que encontrarlo. Es lo único que me mantiene a salvo de mi madrastra.

Un espejo mágico una malvada ma drastra... «Y quién era él, el principe azul? No obstante, decidió buscar el espejo En la habitación contigua, la deseñor del castillo encontró un diario. El rey, supuesto padre de Ellen, se habia casado con una bruja que envejecia velozmente. Envidiosa, la hechicera habia enfermado a Ellen. El padre salió en busca de un antidoto. "Nunca regresa rà", afirmó Ellen cuando Ted se lo contó.

En la habitación de la madrastra habia albros de magia. Por ellos supo Ted de la existencia de Surgat, un demonio con poderes para abrir puertas. En el suelo, un espejo roto, «Sena el de Ellen? Al cogerio, Ted se cortó, pero Ellen no lo reconoció como suyo.

En la cocina habia una habitación cerrada. Ted le pregantó a la joven cocinera por el espejo. "Quizás te diga algoofreció ella- si vienes a la cama connugo." Pero Ted, cosa extrana, decidió ser fiel a Ellen y se negó. "Arregla entonces el homo", pidió la muchacha. Ted lo luzo así y al principio se ambó engañado, pero, ante su insistencia, la chica solto alguna información: "busca a la vieja bruja"

Al salir. Ted sorprendió una conversación en la capilla, entre la madrastra y un servidor infernal, pero al entrar no vio a nadie «Por dónde habrian salido? De momento, decidió que ya era hora de protegersa de los lobos que asediaban el casullo. Cogio un idolo de una de las gargolas y lo utilizó como pernio de bisagra en la puerta principal. Por útimo, empujó la armadura. Al menos, no tendría que preocuparse del peligro extenor Mas seno era el que acechaba dentro del casullo.



#### EL LUGAR QUE LOS ANGELES NO VISITAN

Si aquello era un castillo encantado, en algun lugar habria un pasadizo secreto Eso explicaria la desaparición de los interlocutores de la capilla. Pue empujando candelabros hasta que descubrió el adecuado. Descendió por el pasaje y descubrió a la madrastra, ensayando invocaciones ante un circulo de tiza, que encerraba un pentagrama

Ted le habló. Así supo del poder del espejo, única barrera entre Ellen y la bruja, y que este solamente podia romperse dentro del circulo. Le pidió ayuda. A cambio, Ted podría abandonar las entrañas de la tierra y viajar al "mundo extenor" El le dijo que se lo pensaria.

Cuando fue a comentario con Elien, descubrió un demonio junto a su cama. Esperaba a que la muchacha munera para apoderarse de su alma... a menos que Ted hiciese algo para impedirlo

Solamente podria combatir a la magia con magia. En la habitación de la bruja descubrió nuevos libros. Uno hablaba de la necesidad de que los circulos estuviesen completos para que no escapasen los demonios y otro tenía el encantamiento usado para debilitar a Ellien: "Kaila Ingma Thako". Lo usó contra la madrastra y ésta cayó al suelo, soltando una tiza que sostenía en la mano. Tras inspeccionar el circulo ma gico. Ted utilizó la tiza para completarlo Justo a tiempo, porque el demonio Surgat, el abridor de puertas, apareció en el centro.





La tiruca puerta cerrada que habia visto Ted era la de la cocinera, «Estaria alliel espejo? Surgat la abriria, pero se sentia debil. Ted la dio a beber de su propia
sangre, que mojaba el crista, roto, y el
demonio hizo su trabajo. En la habita
ción cerrada no estaba el objeto buscado, pero sí un cuadro que mostraba al
diablo mirándose al espejo. Entonces é,
sabia.

Junto a la cama de Ellen habia aparectdo un nuevo personaje: un ángel. Se libraba una verdadera batalla por el alma
de la muchacha. "¿Donde está el espe107", volvió a preguntar Ted al demonio.
"Lo escondi en el lugar en el que los ángeles no entrarian", fue la respuesta. En
la biblioteca del padre de Ellen habia un
ejemplar de La Divina Comedia. Alli, entre el infierno y el purgatorio, estaba el
objeto mágico.

La musión estaba casi completa. Pri-

mero habia que eliminar a uno de los contendientes. Ted le mostró el espejo al diablo y el demonio quedó encerrado en el cristal. Cuando Ellen, por fin, pudo mirarse, su alma fue al cielo sin obstáculos

El espejo ya podia ser destruido. Ted lo hizo en el lugar adecuado, dentro del circulo mágico, y Surgat y el demonio, que se odiaban se vieron encerrados juntos. "iSácalo de aqui.", pidio Surgat "Sólo si me abres la puerta del mundo exterior."



Surgat lo complació y Ted se arrepintió de haberlo pedido. La superficie exterior era radiactiva. Ya no era lugar para los humanos, amarga verdad con la que Ted regresó a su jaula, había ganado el amor y perdido la Tierra

#### EL DIVAN DEL PSICOANALISTA

Los cinco habian tenido experiencias singulares conocido sentimientos nuevos y, de una forma u otra, sorprendido a SOY. Ahora los otros dos ordenadores les habiaban. "Teneis lo necesano y nosotros os ayudaremos «Quien llevara a cabo la tarea final?" Nimdok, que era el más viejo y se senúa, además, el más responsable, decidió ofrecerse Y apareció en el interior de SOY, que, para el, asumía la forma de una gran corteza cerebra.

Consigo Levaba una serie de conceptos materializados, fruto de las experiencias que acababan de vivir. La uza de Ted para la invocación; su espejo, representando la claridad, el disco de Ellen, con la entropia, el muñeco de Benny, co mo emblema de la compasión, y el diario de Edna, simbolo del perdón. Un sexto objeto, la tiza, representaba "la apertura", su propio resultado personal.

Lo rodeaban un abismo y una terminal. Nimdox tecleó, como contraseña, su número faudico, 1945, y el ordenador abrió sus secretos. "Extiende el puenE. escondite de la madra

te", ordenó Nimdok, y

te", ordeno Nimdok, y atraveso el precipicio Del otro lado, un pentagrama. La tiza-invocación hizo venir a Surgat

El demonio se reveló a si mismo como entidad surgida de la lucha entre los tres ordenadores que comportan SOV y reveló un gran secreto, habia seres huma nos en la luna, en sueño criogenético! La humanidad no estaba perdida. Pidio en tropia para destruir al chino y al ruso. ¿Y dejar sin oponentes a SOY? Nimdok se negó. "Entonces usa la compasion", su guió Surgat. "¡Que vengan esos dos!"

Al aparecer los dos ordenadores, Surgat fue destruido. "Lo hemos consegui do Manipulamos los psicodramas de SOY para que pudietais llegar aqui con ciertos objetos de poder." Pronto comprendió Nimdok que tampoco podia confiar en ellos, "Los humanos de la Luna estan muertos", le di eron. Quizás, al menos, pudiera aprovechar su primer consejo: "Busca el ego de SOY y usa el perdon. Eso lo destruirá y lo pondrá en nuestras manos"

SOY era el más complejo de los tres Cada una de los componentes de su personalidad tenía entidad propia. Nim dok evadio las trampas del camino y lo calizó al ego, lo despertó y la aplicó el perdon. Aquello estaba fuera de toda



programación. ¿Perdonar al que habla causado tanto mal? El Ego se sintió desarmado. "NO SOY", declaro

Era el momento de tomar una decisión, ir donde el chino y el ruso, o actuar por cuenta propia. La prudencia le hizo

optar por lo segundo. Quizas esos dos pudieran ven car al ego, pero no a las tres componen tes de SOY Las fuerzas debian equilibrarse Asi

se anularian entre ellos y habria una oportunidad de vencer. Fue en busca del superego.

La sala del golera

El "yo ideal" de SOY se sentia poderoso. «Sabia en realidad el alcance de su poder? Nimdok la mostró el espejo de la claridad y el superego supo que todo poder es efimero y termina con la muerte. "NO SOY", también concluyó.

Quedaba el Id, al que desarmó la compasión. "Tienes razón afirmó antes de desaparecer- He sufrido más que tú. El poder es inutil. No sé qué hacer con é!" Y al igual que sus hermanos, se fue con un NO SOY



A todos los encontró Nimdok en el pentágono. Le pedian la entropia y le amenazaban con quitársela. Pero Nimdok no la entregó la uso, y el gran ordenador, con toda su compleadad, se convirtió en un recuerdo. "Volveré", dijo antes de desaparecer, "pues soy un reflejo de vosotros. Me creasteia y me volveréis a crear"

Pero los durmientes de la Luna despertarian y ya la fierra se comenzaba a hacer habitable. Tardaria 300 años en lograrse, pero alli habia cinco immortales, para cindar de que todo estuviera itsto cuando los otros llegaran.

**JULIAN PEREZ** 

100

# olice Quest

Antes que nada, permitanme que me presente. Mi nombre es Ca-

rey, John Carey, y actualmente soy detective en el departamento de policía de la ciudad de Los Angeles. A lo largo de mi carrera me he enfrentado a los casos más curiosos e insólitos y he visto cosas que no se las deseo a nadie. Sin embargo, el caso que les voy a relatar fue uno de los más dificiles con los que me topé, un caso en el que además de encontrarme con una estela de horribles muertes, estaban también presentes sentimientos personales.

# "Tengan cuidado ahí fuera"

#### LUNES: EL CAI LEJON DE LAS DESGRAGIAS

Todo comenzó una madrugada de lu nes, cuando el temente Block me despertó sobresaltado de la cama. El oficial Robert Hickman, quien más que un compañero había sido un amigo para mi había sido encontrado muerto en un callejón de South Central y yo había sido encargado de llevar el caso Mientras conducia hacía el lugar del crimen, me iban viniendo a la cabeza, uno por uno, todos los momentos, tanto buenos como malos que pasamos jun-

tos y que ya no volvenan a repetirse ja

Liegue al callejon de la calle 77 a eso de las tres y media de la mañana. La finadad que transmitia aquel siniestro lugar no pudo por menos que hacerme sentir un escalotro por mi espada. Ningun ser humano se merecia motir en un lugar como és te. Como comprobe rápidamente, la sona ya estaba convenientemente acordonada y repleta de policias que interrogaban a los pocos viandantes que encontraron alli. Tras saludar a mis compañeros, lo primero que fuce fue aproximarme a quien hacia tan solo unas horas era el oficia, en activo Hickman.



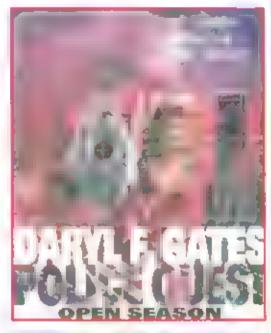


#### **POLICE QUEST**

TIPO AVENTURA

COMPAÑIA SIERRA

DISTRIBUIDOR COKTEL

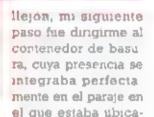




El cuerpo sin vida de mi amugo yacia en el suelo, con el torso desnudo y con señales de haber sido horriblemente torturado Contusiones y quemaduras. asi como unas extranas marcas en aus ojos, componian un espectáculo realmente desagradable, pero a la vez irri tante. Además, como formando parte de un absurdo ritual satánico, se le habia mutilado el dedo índice de su mano derecha. Como era de esperar, el arma que habitualmente solia encontrarse en su funda habia también desaparecido. Un detaile que rapidamente detecté fue un cagarrillo medio fumado, con marcas de lápiz de labios rojo en su boquila, junto al cuerpo. Esto en principio implicaba a una mujer en el crimen.

Saqué mi ya clásica libreta de notas del bolsillo y pasé un par de páginas, como cada vez que comienzo un nuevo caso. Tomé ciertas notas, tanto del aspecto que presentaba el cadáver como de la pista que suponia aquel cigarrillo. El forense el doctor Noblea, que habia ya examinado el cuerpo, me comunico que, puesto que no habia visto.

marcas de dis paros, suponia que la muerte se habia producido por asfixia. El oficial Wood bury por su par te, me entregó



do Como uno nunca sabe lo que puede encontrarse en estos chismes, lo abri cuidadosamente. Y con esto lo que consegui fue una visión incluso más espeluznante que la de mi compañero Bob: sobre la basura yacia el cadáver de un chico de cotor, de entre 6 y 7 años de edad, cosido literalmente a ba-





el informe sobre la escena del crimen, ys preparado

Ya que estaba libreta en mano, me dingi a las personas que ya estaban sien do interrogadas, en busca de algunas respuestas. Por desgracia, parece ser que aquellos dos sujetos no sabian na da, ni habian visto ni oido nada relacionado con el caso. Por supuesto, podian estar mintiéndome pero ésa especie de ollato que se agudiza con cada año que paso en mi profesión me decia que estaban contándome la verdaci

Tras esto, me dispuse a hacer el trabaio rutmano. Abri el maletero del coche y saque el maletin con las "herramientas" de trabajo. Cogi la tiza y rodeé el cuerpo inerte de Bob. así como el cigarrillo. Cuando me disponia a sugerir a la oficia. Chester que tomase unas cuantas fotos de la escena, me percaté de la pintada que había en la pared RBGB Eran como unas siglas, cuatro letras que seguramente respondian a las iniciales de una de las muchas pandillas que habitan por estos barnos. Como pude comprobar la pintura aun estaba fresca, lo cual hacia aun más sospechosa su presencia. Anoté dicho dato e hice un garabato en el papel, intentando que se asemejase al graffitti del muro

Tras echar una ojeada al resto del ca-

lazos por todo su cuerpo. ¿Quien ha podido tener la suficiente sangre fria como para privar de vida a un niño de tan corta edad? ¿Qué clase de dento podia haber cometido ese niño?

Dejando a un tado mis sentimientos (cosa a la que este trabajo habia acabado por acostumbrarme), comunqué a Chester y a Nobles mi desagradable describrimiento, y anote una breve descripción de esta segunda muerte. Cuando vi que ya no habia mas elementos relevantes en la escena, le pedia Chester que se luciera cargo de foto-

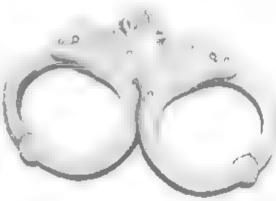
grafiar lo ocurrido y de recoger todas las pruebas encontradas. Tras esto, dingi una última mirada a Bob, mientras se encargaban de tapar y levantar el cuerpo de tan horrible lugar.

#### EL DURO TRABAJO DE OFICINA

Dos horas mas tarde, a las 8.30 exactamente, cuando la ciudad estaba a punto de despertar con los primeros rayos de sol, me reuní con mi jefe el teniente Block, en su despacho. Durante el monólogo que mantuvo, me rogó que dejase de lado mis sentimientos personales para poder hevar el caso de la mejor forma posible Tambien me hizo saber cierta información algo comprometida parece ser que Hickman estaba pasando por una situación personal algo tensa y que estaba sometido a mucho estrés, por lo que se rumoreaba que podia estar tomando sigún tipo de droga. De cualquier forma, me sugirió que fuese a visitar a Katherine, su vinda, para darle el pésame e intentar averiguar algo mas sobre dicho tema. Por último, me indico que ya habian confirmado la identidad del niño que encontré en el contenedor su nombre era Bobby Washington

Tras salir del despacho, me senté en mi mesa, dispuesto a enfrentarme al "entreten.do" mundo del papeleo. Sobre nu bandeja de memoranduma habia una nota del teniente Block, en la que me recordaba que el mércoles debia pasar el ya habitual examen de tiro. Abni el cajón izquierdo y saqué una foto que tenia ya medio olvidada en la apareciamos Hickman y yo, celebrando nuestra pesca en el lago. Si, recuerdo aquel momento como si fuese ayer

En la foto también estaba apuntada la contrasena de mi cuenta en el ordenador de la oficina y el número de teléfono de la unidad de CRASH. 8-8326. Pensé





que no sería mala idea haceries una llamada para ver si sabian algo sobre el caso. Cuando me lo cogieron, pregunté por el teniente Varatz, pero parece que habia salido hace un rato, así que me dijeron que ya me llamarian cuando recresase.

Por último, recogi un impreso 3.14 de. cajon derecho y lo rellené con la información que tema recogida en mulibreta. Cuando acabé, se lo entregué a micompanero Ha. Bottoms tambien detective de homicidios, así como el informe del oficial Woodbury A continuación, me levanté de mi silla y me dingi al ordenador del fondo de la oficina, con la intención de avenguar algo sobre la pandilla que habitaba por el jugar de los hechos. Introduzco el número de identificación, que coincide con el de mi placa (612) y la contraseña. Veamos... ¿cómo era? Ah sı, GUNNER El menû del programa permitta obtener informacion sobre pandas callejeras, datos de vehi-Culos y nombres de sospechosos Escogi la primera opción y fui comprobando una a una las diferentes pandulas de la lista, hasta que descubri una cuyas iniciales coincidian con las de la pintada que vi en el callerón, RBGB, Rude Boys Get Bail (algo as como "los tios rudos se afianzan"). Segun la información que se tenia, se trataba de una banda violenta, cuyo lider era un tal Ragtopp Spiff, v que su actividad principal era el trafico de annas, tanto importadas como robadas. Vaya, parece que la cosa se comphca. .

Abandoné la oficina y cogí el ascensor para bajar hasta el vestibulo (planta L) El caso es que la musica de este ascensor me recuerda a algo, pero ahora no caigo... De camino a la salida, se me antojó una chocolatina de la máquina, así que me la compré. Saludé al oficia. Bill Linder, el encargado de vigilar la







ese momento me abordo literalmente una reportera de televisión (de la KKAT), haciendome toda clase de preguntas sobre la investigación. Pese a que le dije reiteradas veces que no deseaba hacer rungún comerciano, no me dejaba llegar hasta el coche, así que no tive mas remedio que apartaria por nu mismo, iEstos periodistas nunca saben donde está la frontera.

#### PRIMEROS INTERROCATORIOS

Me dirigi a la casa de Katherine Hick man, donde me abrió la puerta la pequeña Valene, su hija. Una vez dentro y tras los saludos de rigor, intenté hacerle algunas preguntas, pero lo único que consegui fue que Kathy rompiese a llorar. La verdad es que estaba bastante afectada por el duro golpe que habia supuesto la muerte de su mando. Así que decidi volver más tarde, cuando la cosa estuviese más calmada.

Mi siguiente parada, nada agradable por otro lado, fue el deposito de cadá veres, donde me reusuna con el doctor Nobles. Alli me recibió Sherry, que tras enseñarle la placa, me dejó pasar. De camino, me crucé con el ayudante del forense, que no paraba de contar chistes macabros nada graciosos. Por fin, entré en la "sala de operaciones" de Sam Nobles, todo un espectáculo para

la vista y el estómago
Alli, me contó que habia
podido contar hasta 17
heridas de bala en el
cuerpo del niño, que habia ya
extraido y mandado al SID para un
examen balistico. En cuanto a la autop-





sa de Hickman, resaltó las numerosas quemaduras, posiblemente realizadas con un cigarnillo, y el hecho de que sus cios habían sido pegados con algún tipo de pegamento, lo cual, unido a la mutilación del dedo indice, indicaba que había sido sometido a algun tipo de tortura antes de morir. También encontró restos de fibras, que podian pertenecer a la cuerda con la que se le pudo haber atado.

Por último, me recordó que la madre de Bobby estaba tan afectada que ni siquiera había ido a recoger los efectos personales de su hijo, así que decidi cogerlos yo mismo de camino a la salida para llevárselos en persona. Ya que estaba, cogi también el sobre perteneciente a Robert Hickman y me dirigi de nuevo a la casa de Katherine, esperando que se encontrase mejor

Efectivamente, así fue, por lo que ya pudo responder a mis preguntas. Entre otras cosas, confesó que su mando habia estado tomando sedantes últimamente y que, cuando los combinaba con el alcohol, se volvía muy unitable. Su estrés se debia principalmente a que estaba empezando a hartarse de permanecer imparcial ante la violencia callejera de las bandas. Le pregunté si sabia



donde estaba el arma de Robert, pero dijo que no la habia encontrado en toda la casa. Tras esto, la entrequé el sobre con los efectos de Robert, ofreciéndome ella el chaleco antibalas que habia pertenecido a su marido, con la esperanza de que me protegiese de cualquier asesino. Me despedi de Katherine y me marché de la casa, no sin antes coger el frasco de pastillas sedantes que se encontraba en la chaqueta de denum de Rob, dentro de, armano

de algo que pudiera serme útil y, acorciandome del detalle del pegamento en los ojos de Hickman, cogi un bote de este. Las manzanas terran buena pinta así que también cogi una. La dependiente no me proporciono ninguna información importante, así que pagué y me fu.

A la salida del supermercado me encontre con uno de los chicos a los que interrogué la noche anterior. Tras proporcionarie varias veces algo de dinero

> suelto que llevaba encima, lo único que logré sacarle es que conocia de vista a Bobby y que era un buen chico.

Tras dobiar la esquina, volvi a aparecer en el camejón, pero

la veracidad de dicha información, mi instinto me invitó a tenerlo en cuenta de alu en adelante.

#### LA EMBOSCADA

Regresé al edificio de la policia, pero antes de acceder a éste me coloqué ma dentificación en la chaqueta, iDichosa costumbre, como si no me conocieran val Cogi el ascensor (iotra vez la músi ca!) hasta la cuarta planta, donde se encontraba el departamento de propiedades. Alli le hice entrega a Teddy de la bolsa con las balas, para que las guardase en la estantena hasta que los de balistica pudieran echarlas un vistazo. Me dingi entonces al SID, en la planta baja, que es donde se hace el estudio cientifico de las pruebas y le pregunté s Chester sobre las pistas encontradas, aunque no terúa nada definitivo. Ya que estaba alli, le entregué una muestra del bote de pegamento que habia comprado, para ver si coincidia con el de Hickman, y otra del frasco de sedantes pe-

ro con respecto a esto
ultimo, ya me
adelanto que con
el peso de Hickman, era improbable que fuesen
la causa de su





#### DE VUFLTA A LA ESCENA DEL CRIMEN

Ahora que era de dia y las cosas se habian calmado un poco, volvi al callejón donde se encontró el cuerpo de Hickman. Caminé hacia el norte en busca de pistas y me topé con un graffith pintado en un muro, con las mismas siglas de antes, pero con la peculiandad de que la pared estaba repleta de agujeros de bala. Así pues, saqué mi cuchillo del kit de trabajo, y raspé uno por uno los 16 agujeros, dejando al descubierto otros tantos proyectiles, que introduje en la correspondiente bolsa. Anoté todo esto en mi libreta, por si me podia ser de utilidad más adelante.

Segui mu camuno y fiu a dar a la acera de la calle, donde un par de jóvenes pasaban el rato. Tras identificarme con mu placa, les hice unas cuantas preguntas sobre Bobby Washington, pero no saque nada en claro. De cualquier forma, apunte en la libreta el nombre y dirección de uno de los clucos, Emo, instándole a que me llamase si sabia algo.

En el local de al lado, el Rambow Cafe, ni siquiera quisieron saber nada de mi, así que entre en la tienda de la esquina, donde para mi asombro, pude comprobar como mi pequeño empujón a la periodista salia en todas las cadenas, como ejemplo de violencia poucial. Eché un vistazo por la tienda en busca esta vez me dingi hacia el este Alli, sobre la acera, habia una niña jugando con su muñeca. Intente hacerme amigo de ella asi que, tras enseñarle la placa para que no se asustase, la ofreci la manzar

asustase, la ofreci la manzana, que acepto gustosamente. Su nombre resultó ser LaSondra Washington, es decir, la hermana pequeña de Bobby, y me dijo que su casa se hallaba un poco más abajo. Sin perder un momento, me dingi hacia allı y, cuando llegué, pude ver a su madre, Bernardette Washington, sentada desconsolada en las escaleras de la entrada. Aproveché entonces para, tras identificarme, ofrecerle las pertenencias de su hijo y preguntarle sobre ese tal Ragtopp Spiff. Me dijo que siemore andaba con armas y menendose en lios junto con sus amigos de la pandilla. Apunte todo lo que me dijo y volvi a mi coche. Sin embargo, tuve un present. miento y volví sobre mis pasos. Entonces fue cuando la pequeña LaSondra me conto un secreto habia visto a una atractiva mujer vestida de rojo fumando junto a su hermano, cuando este se encontraba ya sin vida. La pregunté todo lo que pude y lo anote en nu libreta. Aunque no tenía runguna segundad en









Volví a mi oficina, en el tercer piso, justo a tiempo de cogar el teléfono, que sonaba en ese momento. Era Emo, que me dijo apresuradamente que tenia noti cias y que me relintese con él en el calejón. Así que eso hice, pero cuál sena mi sorpresa al contemplar, nada más llegar, como alguien disparaba a Emo por la espalda. Rápidamente, me agazape tras el coche, y me fiu acercando poco a poco hacia el maletero, de donde saqué mi rifle Apunté hacia las ventanas y, de un par de disparos, logré reducir a los defincuentes. Afortunadamente, sali lieso del suceso

#### MARTES: UN NUEVO GRIMEN

El día siguente, ya martes, no comenzo muy esperanzador que digamos. A las 9 30 de la mañana el teniente Block me tuvo un buen rato en su despacho y no precisamente para alabar mi labor. En primer lugar, me "recordo" que debta ser amable con la prensa y después me comunicó que con mi intervencion en el broteo del callejón había echado por la borda una operación de meses de trabajo y miles de dolares. A pesar de todo, habían podido coger a Spiff, al que Emo, que se encontraba recuperándose en el

hospital) habia identificado como el asesino de Bobby Washington. Y todo por que este último se negaba a ayudarles a traficar con armas...

A pesar de que se encontro el arma de Hickman en el apartamento de Spiff, parece ser que no exista relación entre ambos asesinatos. Y más aun al saber que hacia casi cinco horas se habia en contrado en el jardin de Yo Money, un conocido cantante rapper, el cuerpo merte del oficial René Garcia, asesinado con el mismo modus operandi.

Ya en mi mesa, cogi una hoja del cajón derecho y escribi el informe de los ultimos acontecimientos, con ayuda de mi libreta. Cuando acabé, se lo entregué a Hal para que se luciera cargo de ello. Mi siguiente parada fue el SID, donde Chester me entregó los resultados del análisis balístico, así como los



del pegamento, que resultó ser un compuesto de lo más comente Antes de irme, me invitó a unirme a Nobles y a ella en el bar Short Stop para tomar a.go a ultima hora

#### LA MANSION DE YO MONEY

Como ya no tenta nada más que hacer alli, cogi el coche y me dingi hasta la casa de Yo Money, aunque más que casa era toda una mansión. Alli pude divisar el lugar donde se encontró el cuerpo de Garcia y aproveché para tomar unas cuantas notas sobre la escena del crimen. Di unas vueltas por la casa, hasta que los amenazantes ladindos de un perro pararon mis pasos. No es nada personal, pero odio los perros. Cuando ya me disponia a ilamar a la puerta, un brillo en un parterre me luzo descubrir un zapato rojo de mujer, al que le faltaba el

tacon

Por fin, llamé a la puerta y un enorme guardaespaldas me dejó pasar, previa muestra de mi placa. Dentro me encontré a Yo Money y a una mujer de rojo que resulto ser su novia. Me di cuenta enseguida de que la chica filmaba demasiado, ya que el cerucero estaba Leno de colulas con manchas de pintalabios rojo Pensé que podia ser una buena idea hacerse con una de esas colluas para así compararla con el DNA encontrado en el cigarrillo encontrado en el callejón Esperé el momento adecuado que llegó cuando sus impropenos hacia la policia se vieron interrumpidos por una subita llamada de le elono



Tras esto, aproveché para interrogar a Yo, que declaró que ayer había tenido una fiesta en casa. Pero mi atención se centró cuando dijo que un tipo amado. Dennis Walker había estado amenazándole por correo y por telefono, y que incluso había tenido que denunciario alguna vez. Antes de irme, pregunte a ambos sobre el zapato rojo que acababa de encontrar, pero ninguno sabía nada.

De nuevo en la oficina, consulé en el ordenador el apellido Walker, en la opción Hate Crimes' Parece ser que era miembro de una secta nazi, Aryans For Justice, liderada por un tal Enk Strauss. Introduje entonces el apellido Strauss, y encontre que su secta, compuesta por entre 400 y 1 000 miembros, tenia a los grupos afroamencanos como uno de sus "centros de atención", por decirlo de alguna manera.



#### INTENTO DE ASESINATO

Pensé que era hora de hacer una visita a Walker, a ver que podia contarme sobre el caso. Llamé a la puerta de su casa y se me apareció el en persona. Era una persona algo obesa, con aspecto descuidado y enfundado en una cazadora de cuero negra. Tras mostrarle la placa, me permitto pasar a su morada, por lla maria de alguna manera, ya que a mi me pareció un completo desastre. Además, estaba repleta de referencias al movimiento nazi y tenía de "banda sonora" una musica de lo más estridente que no dejaba oir ni mis propios pensamientos

Intenté en vano interrogarle sobre Yo Money, pero con la excusa de lo alta que està la musica, se hizo el sordo, invitandome a que bajase yo mismo el volumen. Y asi, justo en el momento en que me di la vuelta, aprovechó para escaparse por la terraza de un salto y salir corriendo imentras su novia se abalanzaba sobre mi para clavarme un cuchillo Afortunadamente, la sombre en la pared fue suficiente para que me instinto me impulsase a desenfundar la pistola y apuntarla antes de que se hubrese acercado demastado. Como veia que no estaba quieta, tuve que gritarle un par de veces para reducirla y esposaria, tras lo caal le lei sus derechos.



CON LA PRENSA EN LOS TALONES

Ys en la oficina, recibi una visita inesperada. Se trataba de la madre de René Garcia, que se encontraba visibiemente nerviosa y enojada. Aunque intenté calmarla, fue en vano, pues no se marchó hasta dar un boisazo sobre mi mesa. Sobre la bandeja de mi mesa habia un memoràndum del teniente Block, recordándome que el funeral de Hickman era a las diez de la manara. Desafortunada-

mente, la visita a Yo Money me habia llevado toda la mañana, así que no pude asistir. Como ya era habitual, rellené otro informe y se lo entregué a Hat. La chica que acababa de arrestar se llamaba Wendy James, así que investigue en el ordenador dicho nombre, para descubrir que, ademas de pertenecer a la secta Aryans For Justice, se la tenia por la hija de Erik Strauss.

Dado que me habia perdido el funeral, decidi ir a ver a Katherine para discuiparme y de paso comunicarle los ultimos avances sobre el caso, que habia pasado de ser un crimen aislado a una posible cadena de homicidios. Antes de despedirme, me advirtió que ella y su hi ja iban a tree fuera unos dias, pero que me llamarian en cuanto regresasen.

Era ya tarde, y dado el dia tan ajetreado que habia tenido, decidi tomarme un descanso, así que conduje hasta el Short



Stop, donde se encontraban Julie Chester y Sam Nobles. Llegué a tiempo de ver en el televisor del bar como Yo Money se defendia de las sospechas que sobre él habian recaido y de cómo la reportera de la KKAT se encargaba de sembrar poco a poco el páruco entre la población. Intentando olvidar por un momento la presion de los acontecimientos, charlé animadamente con Julie y Sam, hasta que de repente apareció el teniente Block, comunicándome que al día siguiente tenia una rueda de prensa en el ayuntamiento e "invitándome" a abandonar el local

# LA INVESTIGACION SE COMPLICA

Miercoles, 9:00 AM. Lugar el vestibulo de. Ayuntamiento. Antes de enfrentarme a la rueda de prensa, el jele me informo de que se habia encontrado otro cuerpo en Griffith Park, presentando caracteristicas similares a los antenores. Sin embargo, esta vez la victima, una chica afroamencana llamada Jane Doe, no tenua relación con el cuerpo de policía Llegó el momento de presentarme ante la multitud, que me bombardeó con toda clase de preguntas sin darme tiempo siquiera a responderlas.

De pronto, se levantó uno de los espectadores, que resultó ser el mismisimo Dennis Walker, atacándome con una barra de hierro. Casi sin hempo a reaccionar, le apunté con mi arma y le pegué un par de gritos, esposando e rápidamente antes de que pudiera reaccionar

De nuevo en la oficina, habié con Hal sobre lo sucedido en Griffith Park, pero me recomendó que mejor fuera a ver al doctor Nobles. Ademas, me comunicó que habis aparecido el coche de Garcia abandonado en la esquina de Hollywood Boulevard con Vine Street zona que, por supuesto no era el área de patrulla de Garcia Rellené el informe de rigor y, tras entregárselo a Hal, fui a ver a Chester para enterar me de nuevas pistas hailadas. Parece que los restos de ceniza y de fibra de nylon y làpiz de labios rojos son comunes en todas las muertes













Al mirar el reloi recordé de repente que debia ir a pasar el examen de tiro antes de que fuese demassado tarde, así que me dingi ràpidamente a la acadenua de policia. Tras saludar a Bert, com y reliené una hora de cauficación 13.5.0. necesana para que éste me entregara la munición reglamentaria, así como unos cascos protectores para los oidos. Atravese la puerta que conducía al campo de tiro, me puse los cascos y tomé posición para disparar a los cartones desde diferentes distancias. Chando acabévolvi al mostrador a devolver los cascos y Bert me felicitó por la puntiación que había logrado. La verdad es que siem pre se me ha dado medio bien eso de disparar, don que me ha sacado de más de un apuro

Una vez cumplidas las obligaciones. mi intención era examinar el coche de García, para lo cual me encamine al Impound, el depósito de coches de la policia. Le enseñé la placa a la persona que se encontraba tras la ventanilla (que definitivamente veia demasiada (elevisión) recibiendo a cambio una contrasena Repeti la contraseña al encargado que cuidaba los coches y le pedi que me mostrase el coche que andaba buscando. Abri la puerta y, tras un rapido examen al interior, lo único que obtuve fue un recorte de penódico en el que aparecian dos anuncios: el del Bitty Kitty Club (un bar de alterne) y el del 3rd Eye Theatre (un cine antiquo)

Antes de investigar en esos sitos, me pasé por el deposito a ver a Sam Nobles, al que pregunté sobre Jane Doe Este me dijo que el cuerpo presentaba los mismos statomas que los antenores quemaduras, pinchazos, pegamento y

una muniación (esta vez del antebrazo derecho). En cuanto al cuerzo de Garcia, lo mismo, solo que a él le habian extraido a la fuerza un molar de su boca Asi pues, parece que al asesino le gustaba quedarse con un "recuerdo" de sus Metumas

#### VISITANDO NUEVOS SITIOS

Ahora si, me durigi a Hollywood & Wine, donde nada más llegar interroqué a un transcunte sobre el caso, aunque lo uni co que me dijo es que habia visto a una chica conduciendo un coche patrulla Entré en Ragin' Records una tienda de discos cuyo escaparate daba a esa calle. a preguntar al encargado, pero sin éxito Me meti entonces en el Bitty Kity Bar donde, tras ensenar la piaca, interroqué a la chica de la barra. Dado que sus respuestas no eran muy alentadoras, le ensené el zapato rojo, con lo que consegui. que me duese que quizas Barbie Cann. la encargada del local, sabria a quién pertenecia. Puesto que en ese momento no se encontraba alli, me insto para que regresase más tarde. Antes de irme, le ofreci fuego para su cigamillo con el mechero que habia sobre la barra y le en sené el recorte de periodico. A la salida de, bar pude ver cómo alguen hurgaba en mi coche y cómo salia corriendo al yo increparle. Cuando fui a abrir la puerta, comprobé que habian arrancado el retrovisor lateral, que recogi maldiciendo entre dientes

La visita al parque Griffith era obugada, así que hacia alli me encaminé. Un hecho que me liamó la atención fue que habia un perro junto al lugar del crimen, justo de lo que antes me habia hablado Sam, Como no me dejaba acercarme lo suficiente (che dicho ya que odio los perros?), le asusté con e. reflejo del sol gracias al espejo retrovisor recien deteriorado. Ya junto al arbol, observé una zona donde habia tie rra removida así que escarbe un poco con la mano hasta dar con un hueso. que a simple vista parecia humano Con sumo cuidado, lo introduie en una bolsa para un postenor analisis. Como intuia que podia ser una pista importante, lo llevé rápidamente al SID, pero alli Chester me dijo, aparte de las últimas noticias, que mejor se lo entregase a Ted, en el departamento de propiedades Como vi que estaba cerrado, decidi llevarselo directamente al doctor Nobles, aunque antes me pasé por mi despacho para relienar y entregar a Hal el ultimo informe sobre el caso.



Cuando llegué al depósito, encontré a Sam y Sherry en actitud algo comprometida sobre la camulla de la sala de autopsias. Tras una serie de explicaciones algoborrosas. Nobles me contó que habian encontrado dos cadaveres más, asesina dos con el modus operandi que ya empezaba a ser de lo más común. Los cuerpos, de un hombre y una mujer, se hallaron desnudos en un coche abandonado cerca de Hollywood & Wine y uno de ellos tenia unas medias alrededor del cuello (aunque de nuevo la causa de la muerte parecta envenenamiento). Un detalle importante fue el hecho de que las medias no parecian pertenecer a una mujer, como hubiese sido de esperar, sino a un hombre Como va tenia toda la información







que quena, le entregue el hueso y me fin rapidamente a la zona de Hollywood a investigar estas inhimas muertes

Lo primero que hice fue hablar de nuevo con el encargado de Ragin' Records, que me conto cómo descubrió los cuerpos. Tras esto, me dirigi al Bitty Kitty, donde tuve la suerte de encontrarme a Barbie Cann, con quien deseaba hablar desde hacia rato. Tras identificarme, intenté extraerle información, pero dado que parecian no gustarle los interrogatorios, intente una aproximación más sutil. Tras charlar un rato con ella, la mostré el zapato rojo con esperanzas de que ella suprese a quién pertenecia, pero lo que me dijo fue que le parecia de masiado grande incluso para una chica

Era ya tarda, asi que conduje hacta casa en busca del ansiado descanso. Sin embargo, al pasar junto al depósito, vi algo de jaleo, asi que detuve el coche para ver que pasaba. Lo que encontre fue a mi "querida" reportera de la KKAT intentando sacar información de Sherry, a secretaria de Nobles. Mi reacción fue inmediata, aacar a Sherry de alli y reciminarla por facilitar información confidencial a la prensa. Aun asi, como se la veta asustada, la acerque a su casa, que quedaba cerca de la mia



La primera visita que realicé a la manana signiente fue a Sam, en busca de los re sultados sobre el analisis del hueso. Efectivamente, me confirmó que era humano y que el DNA coincidia con el de una de las victimas, justo lo que pensaba

Puesto que hoy ya estaba abierto el cine 3rd Eye, me dirigi hacia alli. En la ventanina de entrada me encontré con un
personaje de lo más peculiar, que segun
me dijo, se liamaba Mitchell Thurman y
era el propietano del cine. Tras identificarme apropiadamente, me invitó a pasar
al interior donde le formulé unas cuantas
preguntas. Como insistió tanto en que no
tenta nada que ocultar, me insto a echar
un vistazo por su propiedad, pero lo unico





que me atrajo la atención, ademas del insoportable olor del lavabo de caballeros fue el vestido rojo colgado en el cuarto de bano de senoras

De vuelta a las oficinas, hablé sobre el curso de las investigaciones con Chester (en el SID). Hal y el temente Este unimo me hizo una pregunta cla ve: "¿Existe alguna segundad de que el asesino sea una mujer?". Evidentemente, y temendo en cuenta las ultimas averiguaciones llevadas a cabo, conteste que no

Salt de alli y una corazonada me hizo volver al callejon del primer crimen, pero lo unico que encontré nuevo fue una cuerda sobre unas cajas, que cogi por si me servia en alguna ocasion

Continuando con mis pesquisas sobre los dos últimos crimenes, me dirigi al limpound, donde, tras identificarme, me mostraron el coche en que habian sido encontrados los cuerpos. Puesto que en su intenor no vi nada relevante, lo único que hice fue apuntar la matricula en la libereta. California, E 285Y669 Tras introducirla en el ordenador de la oficina (en la opción DMV), descubri que pertenecia al Centro de Salud del distrito, asi que fui hasta alli

#### EL CENTRO DE SALUD

Un pasillo me condujo hasta una se norita tras un mostrador. Una vez me hube identificado, le pregunte si sabia a quien perienecia el coche con la maincula que tenia.

apuntada y me respondió que a Luella Parker, una de sus empleadas sociales Dado que me dijo que no la habia vuelto a ver desde el lunes y que la descripción que me facilitó comoidia con la que me suministró Nobles, deduje que uno de los cuerpos hallados muertos en e. coche era el de ella Pedi permiso para echar un vistazo a su despacho, que se encontraba a mano derecha. Tras examinar cuidadosamente el lugar, me quede con dos sobres y una cinta de cassette que se encontraban sobre su mesa. La cinta era lo último de Yo Money y tema aun el ticket de compra de Ragin' Records, mientras que los sobres contenian las fichas personales de Barbie Cann y de Miichell Thurman, Vaya, vaya, parece que las cosas empezaban a encatar

À mi salida del despacho interrogué a la señonta del mostrador sobre Cann y Thurman Sobre la primera dijo que Luella se estaba encargando de un asimto concerniente a su separación y, sobre el segundo, dijo que era un tipo algo extraño que tuvo problemas familiares en su infancia y que la última vez que le vio fue tambien el junes













#### **VOLVIENDO SOBRE MIS PASOS**

Puesto que estos últimos descubrimien tos "invitaban" a realizar tres visitas, decidi ir primero a Hollywood & Wine para matar dos pájaros de un tiro. Entré en Ragin' Records y, tras mostrarle el ticket de compra, lo que hizo fue descambiarme la ciuta de Yo Money por una baqueta para tocar la batería. Nunca se sabe cuando puede venir bien una baqueta.

En el Bitty Kitty bar hablé con Barble Cann sobre Luella y confesó que esta ultima le estaba ayudando a conseguir la custodia de su hija. Ademas, dingió una sene de improperios hacia su exmando, que curiosamente era oficial de policia

Mi siguiente parada fue el cine de Mitchell Thurman. Nada más verle, se lamento osteniosamente sobre el destino de Lueda (ano debena no saber nada en teoria?), lo cual me luzo sospechar En las preguntas y respuestas que siguieron apareció su perro, del que segun él, decian que había matado a una persona para no pasar hambre. Acto seguido me invitó a una taza de té que aunque estaba bueno, tenia un sabor al go amargo. Entonces, me sugino ver una pelicula en su auditono. Sin comerío ni beberlo, me encontré sentado en una butaca, con las luces apagadas.

Fue entonces cuando me pareció ver, sentada en otra butaca, a una mujer algo robusta vestida de rojo, fumando sin parar. Pero no puedo asegurar si fue o no un sueño, porque al rato Mitchell me despertó y me echó del cine, diciendo que me había perdido la pelicula. Aún estaba soñomento... «tendria alguna cla-

se de sommifero el le que acababa de tomarme?

Regrese al parque Griffith, donde me encontre otra vez con el perro de la otra vez. Como ya estaba empezando a hartame y además consideré que podia ser un peligro que estuviese suelto cogi la cuerda y, recordando mis tiempos de cowboy (¿?), le eché un lazo. Sin embargo, el perro no estaba dispuesto a dejarse coger asi como asi, por lo que empe só a artastrarme por todo el parque y pane de sus alrededores. Al final, consiguió escabullirse en un callejón con una reja que me recordaba a una raula.





#### PELIGRO TRAS CADA PUERTA

Como el lugar me pareció sospechoso abri una doble puerta que alli daba con ayuda de la palanca de mi kit y me introduje por ella. Puesto que estaba todo muy oscuro, encendi mi lintema y examiné el lugar. Hallé dos puertas y ambas estaban cerradas, pero dado que una parecía cerrada por el otro lado, lo intenté con la que tenia pomo. Gracias al cuchulito que llevaba en mi kit, pude enganar a la cerradura y abrir la puerta. Esta conducia a unas escaleras de subida que acababan en otra puerta, aunque esta vez entreabierta

La cosa me daba mala espina, así que recum al ingenio para salir airoso de la situación. Con el pegamento que habia comprado, pegué la baqueta al espejo retrovisor, con lo que consegui un ambigio para mirar por la puerta sin necesidad de abrirla y entrar Como suponia, el perro me estaba esperando, por lo que esperé a que no hubiese moros en la costa.

Me encontraba en una pequeña cocina, que parecia en general bastante
arreglada. Ago me indujo a abrir la
nevera, donde contemplé una visión
estremecadora, dentro del frigonfico estaba la cabeza seccionada de
un hombre de mediana edad. Fue
en ese momento cuando comprendi que me encontraba en la
casa del asesino al que habla estado buscando durante todo este
tiempo.

Dispuesto a solucionar el caso de una vez por todas, inspeccioné al resto de la casa, hasta encontrarme frente a frente con el perro en el pasillo, impidiéndome ir más allé Como parecia tener cara de comerse cual quier cosa, le arroje el bote de trangumzantes de Hickman, que, afortunadamente, se comió, quedandose dormido al poco rato. Así es como llegué a una especie de dormitorio, en el que habia un armario de madera Tras abrirlo, descubri un zapato rojo que hacia pareja con el que encontré en e. jardin de Yo Money También habia una alfombrilla, que, al deslizarla, dejaba al descubierto una trampilla.

Abri la trampula y descendi la escalerilla, que daba a una especie de alma cen. Como vi que ya no podia retroceder sali de alli y fui a dar a la sala de proyecciones propiedad del señor Mitchell Thurman. Mis sospechas eran cier tas: ya tenta al asesino de mi amigo Robert y del resto de vichmas que dejó a su paso.

#### LA "MUJER" DE ROJO

Me file que en una de las butaças habia una mujer que parecia inconaciente. Mi primer pensamiento fue regresar al coche para pedir refuerzos por radio, pero la sauda del cine se encontraba cerrada. Me encontraba atrapado y sin saber si el asesino se encontraba o no conmigo Busqué por el mostrador alguna llave que pudiera abrir la puerta principal, pero sin éxito. De pronto, reparé en las latas de refresco que se encontraban en la parte superior, para descubrir que una estaba suelta. Al cogena, escuche un ruido en su interior, lo que me hizo abrirla y dar con una llave maestra. Sin embargo, tampoco pude abrir con ella la puerta de salida a la calle asi que volvi a echar un vistazo por los cuartos configuos

Nada mas entrar en el lavabo de señoras, me llamó la atención el hecho de









que ya no estuviese colgado el vestido rojo. Eso solo podia significar una cosa el asesino se encontraba actuando en estos momentos. Intenté abrir el dispen sador de toalias, pero se encontraba cerrado. Probé con la llave y... Ibingol, di con la aguja hipodérmica que Mitchell empleaba para envenenar a sus victimas. La introduje en una de las boisas de plastico, como prueba concluyente que contribuiria a encerrar a Thurman.

Al abrir la puerta del auditorio, llegué a tiempo de ver cómo lo que parecia una mujer vestida de rojo se llevaba a la mujer que vi antes inconsciente. Evitando ser visto, me dirigi a la puerta del fondo, que aunque estaba cerrada pude abrirla con la llave maestra. Sin embargo, el interior estaba fan oscuro que tuve que volver a utilizar mi linterna, justo para

ver cómo aquella mujer me pegaba ta: punetazo que me hizo perder el sentido

Cuando recobre el conocimiento me encontraba tendido en el suelo de la salita de estar, alentamente vigilado por mu "amigo" el perro. Parece que estoy condenado a tenerle connugo en todas par tes... Intente levantarme, pero parece que al perro no le hacia mucha gracia la idea, así que intenté otra estrategia. Me

fije que bajo el sofa
había una pelota de
plástico, que probablemente era uno de
los juguetes del perro.
Así que, cruzando los dedos,
coga la pelota y la tiré por la
ventana. Afortunadamente, el perro
siguió a su instinto y se lanzó tras
ella, dejandome via libre

Al levantarme me di cuenta de que aquella "mujer" me habia vaciado los bolsillos y me habia quitado todo lo que llevaba encima. Como me encontraba indefenso ante Thurman, salt en busca de algo con lo que poder defenderme en caso de que volviese a atacarme. Me dingi a la cocina y, por desgracia, volvi a abrir el ingorifico. Sin embargo, esta vez me fije que la cabeza tenia algo amarillo metido en la boca. Procurando no tocar el cherpo (o mejor dicho, lo que quedaba de el), extraje el objeto, que resulto ser un encendedor

#### UN FINAL DE INFARTO

Un mechero no era suficiente, asi que segui buscando. Entré en un cuarto de baño que poseia un pequeno armanto para medicinas, pero que en ese momento sólo contenia un bote de laca en apray. Mejor esto que nada, pensé, asi que lo cogi. Prosiguiendo con mi busqueda, regresé al dormitono del armario, pero cuál fue mi sorpresa cuando descubri a Mitcheil Thurman, en su papel de "mujer de rojo" inclinada sobre el cadáver descuaruzado de una persona

Intenté acercarme para reducirle por la espaida, pero mus zapatos me delataron Thurman se dio rapidamente la vuelta v se dingió hacia mi con paso firme blandiendo un cucha.o. Sin apenas tiempo de reaccionar, hice lo primero que se me pasó por la mente apacar el encendedor al aerosol, a modo de lanzallamas casero (he de reconocer que lo habia visto hacia reiativamente poco en una pelicula). La súbita llama que surgió alcanzó v frenó a Thurman, que se tiró al suelo con árumo de intentar sofocar el pequeño incendio que se había produci do en su peluca y su vestido. Gracias a esto, pude reducirle y arrestarle por los cargos de homicidio múltiple en primer grado e intento de homicidio hacia mipropia persona.

El resto ya es historia. El arresto me vaho la felicitación personal de, alcaide y la

medala a. valor. En cuanto a Thurman, puedo asegurarles que no volverá a las andadas Al menos, durante muchos, muchos anos.

> SERGIO CABRERA



### FULL THROTTLE

TIPO AVENTURA GRAFICA COMPAÑIA LUCAS ARTS DISTR BU DOR ERBE

# **Full Throttle**

# LLEGA EL REY DEL ASFALTO

De pequeño tuve la mala suerte de formar parte de una familia adinerada y burocrática, con un nombre de esos de quince apellidos bisiestos, que prefiero no recordar, en la que todo el día había que actuar de manera correcta y con unos modales de principe. La verdad es que ese mundo no era para mí, pues desde muy joven tenía un alma rebelde a la que no le gustaba que la controlaran día y noche.

esa maravillosa móquina, que sobre dos ruedos iba a significar fanto en mi vido; la moto

Durante todo el día me desplazaba de un lugar a otro de la ciudad a bordo de mi motocicleta, desatendiendo los estudios y las obligaciones, con la consabida regañina de mis padres, que, por supuesto, me entraba por un oido y me salia por el otro. En mi mayorío de edad decidi que esto situación no podia durar más tiempo, así que rompi mi hucho y con los ahorros que había estado guardando durante todo mi vida, me compré una moto de las de más cilindrada, y con lo que había aprendido de mecánica, la truqué convenientemente para conseguir más velocidad y potencia. Recogi mis bártulos,

rompi m uniforme de universidad y me lancé a la carretera a hacer la que en realidad desenba; ser el rey del asfatto. El camino no fue de rasas precisamente, ya que tuve que tuchar a bordo de mi montura metalica con cientos de motoristas a base de cadenazos, patadas y, en algunos casos, golpes de motosierra, pero la cuestión es que consegui atzarme con el liderazgo de una de las bandas más poderasas del desierto, las Polecats y lo mejor de tado esa que ya no me iban a llamar por el nombre con el que nací, sino como Ben, el jefe de las Polecats.

#### NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE

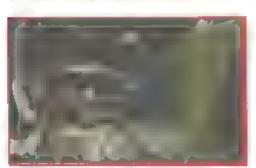
El año actual es el 2050. Dos importantes personajes viajan en un hovecraft por la

carretera principal del desierta. Estas "p'Ajoros gordos" son ni más ni menos que el señor Molcolm Corley, presidente de la todopoderosa industria automovilistica Corley Motors, y Ripburger, su mano derecha. La conversación que están manteniendo no es paro nada omena, ya que Malcolm Corley sospecha que Ripburger intento conspirar contra su vida para alzarse con el poder en la compania y ser el único mandotario, pero el problema es que carece de pruebas para demostrario. Mas de una vez se lo ha insinuado; por supuesto. Ripburger lo ha desmentido como si fuese una ridiculez. Pero Malcolm es demasiado listo como para que le engañen. También sabe admitir cuando hay en una persona afon por superorse y llegar coda día mós y



más arriba, aunque sea a costa de los demás y eso es muy laable. Pero la que Corley desconace es que Ripburger ya tiene trazado un plan y que dentra de muy pocos dias será llevado a cabo. Para eso, debe encontrar antes a ciertos personas que le sirvon como ratones para su trampa. Y como suele pasor al principio de todas las historias la suerte le da de cara al malo, ques justo en el momento álgido de la conversación, una banda de motoristas pasa, literalmente, per encima del havecraft bajo la sorpresa de todos los que están dentro de él. Corley, que a pesar de tener ya casi noventa años, tiene un carazón javen, mondo al chofer que los persigo. La carrera termina en un viejo y destartalado. bar de carretera en el que están tadas las motos aparcadas en fila delante de la puerta Makalm le ordena a Ripburger que permanezco en el coche; acto seguido se interna en el edificio.

Ripburger, nervioso por la tardanza del presidente, se dinge al bor, sus ratones han mordido el queso, pero la sorpresa es mayúscula, al ver cómo Malcolm se lo está pasando bomba con la bando. El plan no puede esperar mas. así que, demostrando sus habilidades como arador y hombre de negocios, le propone un negocio tentador al jefe de la banda, Ben, que, aunque en un primer momento se negó al trato argumentando que los Polecats no estaban a la venta de nadie, al final decidió hablar con él en la parte trasera de la casa. Una vez fuera de la casa, Ripburger le hizo una señal a sus guardaespaldas, que Ben no llegó a percibir.

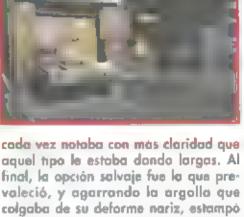




Por ultima vez, el segundo al mando de Corley Motors le ofrece el trato, pero tras la segunda negativa no tiene otra opción que seguir con su plan de una manera algo menos artodoxo, pero igual de efectiva. De repente, un tremendo golpe en la cabezo de Ben le hace perder el sentido. Los esbirros de Ripburger hacen croer que el lider de los Polecats ha aceptado el trabajo y que se va por su cuenta, así que la bando se dinge hacia otro lado: el plan de Ripburger esta en marcho.

# SIN BANDA Y

Los siguientes momentos de lucidez para Ben no iban a ser muy agradobles, va que se encontraba dentro de un contenedor de basura, con tadas las desperdicios del bar. Como el lugar no era del todo acogible le propinó un buen puñetazo a la tapadera con lo que va se encontraba de nuevo al aire libre. El siguiente poso seria sober qué habia pasado con los demás, así que se montó en su moto dispuesto a salir a tada gas, pero sus llaves habian desaparecido y el único lugar donde podia buscarlas era en el bor. Llamo a la puerta varias veces, pero nadie contestaba; sin embargo, a través de la ventana podia ver al camarero limpiando un vasa con aires de nerviosismo. Al final. Ben optó por utilizar el método de la patada, que siempre le habia funcionado. Tras una ligera concia con la bota, la puerta quedó colgando por sus goznes. Una interesante conversación comenzó entre el barman y Ben, que



aquel tipo le estaba dando largas. Al final, la opción salvaje fue la que prevaleció, y agarrondo la argolla que colgaba de su deforme nariz, estampo su cara contra la barra, el comorero casi se la hiza encima, pues sabía que los Polecats no se andon con chiquitas: así que le devolvió las lloves y le dijo que aquellos tipos le dijeron que le tenia que hacer perder tiempo para asegurar su escapada. De nuevo motorizado, Ben se dirigió al sur para ver si encontraba algun rastro de sus perdidos colegos, pero únicamente iba a encontrar a un desconocido motorista con ganas de bronca: tres puñetazos bien dados en tados los marros y unas cuantas patadas a su radiador bastarian para dejarle tirodo en la carretera y con ninguna gana de más peleas. De la que Ben no se dio cuenta es de que uno de los golpes del motorista fue dirigido a la rueda delantera, dejando el engranaje un tonto suelto, y la perdición de Ben fue hacer un caballita en señal de victoria, ya que el tornillo se desprendió por completo, encontrandose a cientoveinte millas por hora y con una sola rueda, siendo al final el peso de la moto el que prevaleciera sobre los fuertes brazos del protagonista. El roce del eje con el asfalto incendió la moto y Ben salió despedido hacia la cuneta donde cayó inconsciente debido al golpe. Miles de pensamientos y recuerdos atormentaron la cabeza de Ben durante no se sobe cuanto tiempo. hasta que un pequeño personaje la encontró. Eso es todo lo que recordó has-





# On Kage Tricks & Trucks

ta que amaneció en un camastro con un extrano personaje a sus pies. La primera acción fue defensiva, pero al ver que era una chica con una máscara antig'As se tranquilizó. Una vez se hubieron presentado, Ben descubrió el nombre de la muchacha, que era Moureen, además, que era una experta mecónica y que le ibo a arreglar la moto, unicomente si a cambio le administraba unos utensilios que necesitaba. Le dijo que su soplete se lo habia robado el dueño del vertedero que estaba hacia el norte y que sin él no podia hacer nada, así que el primer paso iba a ser ése. Nada más salir de la coseta se encontró con la pequeña mu chacha que le había salvado la vida, la cual le dijo que no tenía nada que agradecerle, ya que can las fotos que habia hecho de él tras el accidente era más que suficiente. Bon le pidió el favor de que le llevara en coche hacia el norte, pero ella le dijo que su coche se había averiado, así que se despidió de ella cortesmente, descubriendo al rato que la misma chica salia a toda postilla en su automóvil, oculto bajo la choza. Ben jurario desde aquel momento encontrar de nuevo a su solvadora para volver a darle "las gracios". Sin poder hocer nada más se dirigió hocia el norte en busca del soplete.

#### TRES OBJETOS PARA LA MOTO

Tras unos minutos andando, y ya totalmente recuperado del golpe gracios a la brisa nocturna, llegó hasta una caravana en la que se oian por encima de una radio, las sanidas de alguien saldanda metal. Tras inspeccionar el lugar, Ben Ilamó a la puerta. El sonido de un montacargas fue precedido a la respuesto de un gordo y seboso personaje que apareció can cara de pocas amigos y peores ganas de tratar con gente. Comenzó e hablar con él y resultó curtoso que nada más nombrarle a Maureen, yo supiera el tema del soplete robado y se autoexculpara sin que nadie la hubiera acusado. Tras eso, cerró la puerta y volvió a airse el sonido del montacargas. Ben decidió llamar de nuevo o la puerta. Una vez que atendió el inquilino de la caravana, no tuvo ningun-reparo en presentarle a su bota de la talla 45, de la manera menos artodoxa que se le acurrió, es decir, con un somero patadon a la puerta, con lo que la derrumbó, con el gordinflón debajo de ella Ben comenzó a investi-





gar la casa-vehiculo, encontrando un filete en la nevera y una ganzúa en uno de los armar os co que no dejaba de in-Imparle es e sonido de un ascensor, asi que comenzo a inspeccionar cuidadosa mente todos los rincones hasta que des cubrió que la mesilla que había junto al refrigerador era un elevador que llevaba a un subterráneo, bajo la caravana, en el que pudo ver una serie de estatuas hechas con despojos metálicos y, entre ellos, el soplete. El siguiente encargo de Maureen fue consequir combustible, ya que el depósito de la moto se había agupereodo y habío perdido toda la gasouna. Por suerte, hacia el aeste se ancontraba una refineria de petrolea y que meior lugar que ese para encontrar el preciado liquido. Antes de irse de la cabaña, Ben recogio el bidón y un tubo de gomo. Al llegar a la refineria, encontrò una valla electrificada y una verja con un enorme y recio condado. Utilizando la ganzua no tuvo mayor problema. Antes de entrar recogió el candado abierto por si le podia servir alguna vez.

#### ¿GASOLINA?

Una vez dentro, descubrió un enorme complejo lleno de enormes contenedores, pero la sorpresa fue mayúscula, pues al tocar la escalera de uno de los contenedores soltó la alarma hociendo que una de las naves de la policía que patrullaba la zona constantemente fuera hasta el lugar de los hechos en busca de algún malhechor. Ben, pensando que la única salida era esconderse, se aculto tras unos cojas que hobia a la izquierda desde donde estaba y esperó a ver que ocurría. La nave se posó y los vigirantes, al ver que no estaba en la base de contenedor, decidieron subir a la parte superior. Esta era la oportunidad que Ben estaba esperando. De monero sigilosa, nuestro protogonista se acercó al vehiculo de los policias, abnó la tapa del depósito y mediante el tubo de goma unió el bidón que tenía con el depósito. Un fuerto chupetón y ya tenía la gasolina que necesitaba para su moto. Lástima que tuvo que pegarse el carrerón de su vida tras ser descubierto por sus perseguidores, pero por fin lo consiguio Lo Último que debía conseguir eran unas horquillas para arregiar el eje delantero. El u hma lugar que me quedaba por visitar era el vertedero, aunque para entrar lo iba a tener un tanto dificil, ya que momentos antes se había cargado de un portazo al dueño, pero Ben era un hom-

#### LAS PARTES DE LA MOTO

Tras conseguir robar la moto que se otrecia como premio en el campeonato en homenaje a Maicolm Corley, tienes que buscar todas las combinaciones numéricas posibles que se hallan escondidas en todos los recovecos



Apuntalas todas ya que posteriormente te serviran para abrir la caja fuerte del despacho de Malcolm Coriey, en la que encontrarás objetos muy valiasos

bre de recursos. Al llegar vio que la situación era un tanto más peliaguda de lo que en un principio pensaba. Una cadena que abria la verja, pero que desgraciadamente no la sostema, y hacian falta dos personos para conseguir entrar, o una inteligente. Colocó el condado en la vena para impedir que subiero y así pudo escalar por la cadeno, hasta entrar en el recinto. Demosiado tranquilo, pensó Ben, pero baió hacia un montón de chatarra que había en la parte central, pero al ir a llegar hasto alli, descubrió un enorme y hambriento bulldog que veia en Ben un plato exquisito. Por suerte. consiguió llegar hosta la muralla, lejos del alconce del perro. Tenía que deshacerse del animalita, así que bajó de nuevo, esta vez más en silencio, y se dirigio a la zona de coches abandonados, metiendo el filete que tenía, en el más cercano. El aracioso animalito no

pudo desatender tal reclamo, así que se metió en el
coche en busca de aquel
sabroso manjar. Ben volvio corriendo hacio la murolla, y desde alli fue a la
derecho hasta la gruo. Entró en ella y, tras familiarizarse con los controles,
colocó el imán encimo del
coche en el que estaba el
perro guardián y lo activó, dejando colgado al
chucho varios metros por
encimo del suelo

Ahora tenía el camino libre para conseguir la que buscaba. Tras llevárselo a Maureen, no tuvo más que esperar unos cuentos minutos hasta que via a su mecánica preferida bajando la plataforma con su moto reparada. Tras darle las gracias, Ben se subió en su montura y salió a toda velocidad en busca de los Polecats, no sin antes presentir que volvería a ver a eso preciosa muchacho.

# LA CONSPIRACION SURTE

De nueva, Ben estaba libre para moverse a sus anchas par toda la red de carreteras del condado. ¿Libre?, ¡no!, justamente hacia el sur, lugar al que se debia dirigir, se habia formado una condensación de patrullas de policia, que habian formado un control por el

sucesa de la refineria

de petroleo. Esta-



El dueño del vertedero Le ha robado el soplete a Maureen y sin el se ha visto imposi-



bilitada para arreglar la moto de Ben. Si consigues persuadirle, a lo mejar te lo devuelve.

ba atascado en este lugar y tenía que despistarlos de alguno monera, así que volvió sobre sus pasos hacia el lugar del incidente y volvió a hacer soltar la alarmo. El movimiento de tropos fue inmediato, dejando la carretera libre para que Ben pasara can su moto. A los pacas kilometros de vioje, nuestro protogonista llego a un viejo motel de carretera en el que por fin logra divisar a los miembros de su banda. Nada más llegar, la sorpresa de los Polecats fue inmediata, ya que creian que Ben habia elegido hacer un trabajo en solitario para Ripburger, pero tras cruzarse unas palabras entre ellos, se solucionó el malentendido. Ahoro el próximo paso era encontrar a Molcolm Corley y a Ripburger para pedirles explicaciones por varias cosas; primero y principal, por el golpe que recibió a traición en la cobeza. ya que alguien tenta que pagar por eso: y segundo, por el supuesto trabajo que no era tal, así que Ben se puso a buscarles por les alrededores.

Mientras tonto, a lo salida de las letrinas, Mr. Corley acababa de hacer sus necesidades y ya tranquilo decidió contemplar la noche. Un siniestro personaje se acercaba por la espalda de manera sigilosa con oviesas intenciones, era ni más ni menos que Ripburger que estaba le-

tención de asestar un golpe mortal. La que ninguno de los dos sobia era que entre los arbustos

vantando su baston con in-









estaba la joven fotógrafa que rescató a Ben, tomando fotos como una loca. El bastonazo acertá justamente en la nuca del distraído Carley, dejandole inconsciente y malherido en el suelo. Mientras tanto, de los arbustas salió uno de los guardaespaldas de Ripburger con la muchacha agarrado del brazo.

Ripburger le dio vanas órdenes: deshacerse de esa niña, cogerle la cómara y ahora que estaba muerto Malcolm Corley, acabar con su única hija y posible heredera de Industrias Corley Motors. El esbirro preguntó a Ripburger quien era la incauta que debio ser eliminada, a lo que su jefe respondió un nombre que a todos nos sueno, Maureen Corley.

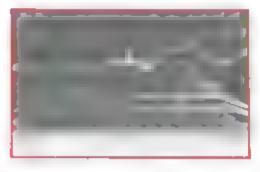
Al rato, llegaba Ben, ojeno a todo lo ocurrido y quedó sorprendido al ver a Malcolm Corley tendido en el suelo sobre un enorme charco de sangre. Con su último aliento, el anciano empresario le dijo que fuese a buscar a su hija a una viejo casa en la punta norte de la carretera central. Ben preguntó cual era el nombre de la chica y al escuchar el de Maurean no supo qué decir. También le confesó el apodo con el que solía llamarla cuando era pequeña. Tras esto, la poca vida que le quedaba se le escapó con un suspiro. Malcolm Corley



habia muerto y la presidencia de Corley Motors quedaba vocante. En otra parte, cerca de la cabaña de Maureen, un coche frenaba bruscamente y el esbirro, todovía en posesión de la cámara de fotos se acercá pistola en mano con intenciones de matar a la distraida chica que estaba arrealando otra moto. Por azares de la vida, Maureen miró por el retrovisor de la maguina, justo para ver cómo pauel sujeta la estaba apuntando con un arma. El instinto de supervivencia de Moureen actué tan rápido como sus reflejos y activando la rampo de la puerta hizo caer al vacio al guardoespaldas de Riphurger, Rápidamente recogió la cómora y desapareció del lugar.

#### EN BUSCA DE MAUREEN

Momentos más tarde y para no perder la costumbre, Ben no llegaba a tiempo al escenario de los hechos para descubrir la plataforma de la cabaña destruida, una pistola en el suelo y la casa sin nadie dentra. El unica camino que le quedaba por seguir era la carretera central, hasta llegar a la casa en la que vivia Maureen. Arrancó la moto y salió rumba al norte, pero aún exista el problema de la policia que seguia rondondo por la zona en



busca del ladron de la refineria, así que habia que encontrar alguna monera de pasar desapercibido.

Tras unos momentos a toda velocidad, Ben llegó de nuevo al bar donde había comenzado toda la trifulca, aunque esta vez había un camión aparcado a un lado del edificio. Nuestro protogonista decidió descansar unos momentos y, como veía que el lugar estaba tranquilo, decidió entrar a tomar un trago. Dentro sólo había dos personas, el borman y el presunto comionero, pero una cosa le llamaba más la atención. En la televisión habían comenzado las noticias con un asesinato en primera piana. Ben decidio atender

El mundo se le vino abajo cuando el presentador dijo que el codóver era Malcolm Corley y los presuntos asesinos una banda de motoristas llomado Polecats, que ya habia sido encarcelada, aunque aun continuaba la busqueda de su lider, que habia desaparecido. Ben comenzó a gruñir como un oso. Alguien le habia cargado a él y a toda su banda el cuerpo de Corley y ya empezaba a sospechar quien podía haber sido y quién iba a pagar por esto. Viendo que el único que podio ayudarle era el malencarado personaje de la mesa de al lado, decidio entablar conversación con él. Tras hablar entablar conversación con él. Tras hablar



El protagonista de la aventura. Líder del grupo de los Polecats, dura como nadie y valiente como él sólo. Una vez está sobre su moto se vuelve indestructible y todopoderoso, aunque a veces intentan rivalizar con él, encontrándose con un hueso demasiado dura de roer

#### MIRANDA



Una joven periodista que, sin quererio, se ve mezciada en la terrible muerte de Maicolm Corley Rescata a Sen cuando sufre el accidente en la carretera y saca las iotografias que delatam a Ripburger como el asesino.

#### LOS HERMANOS BOOM-BOOM

Son los esbirros y guardaspaldas de Ripburger Nor-



malmente son los encargados de hacer el trabajo sucio con el que su jele no puede ensuciarse las manos. Perseguirán durante casi toda la aventura a nuestro protagonista y a Maureen, hasta que en el campeonato sufren una trágica muerte

#### DOM: NO

El rudo camioneto que ayuda a Ben a pasar el control policial que la busca como presunto assisno, oculto en el maletero. A cambio, le roba a nuestro herce el monguito que conduce el combustible ai motor Al final, la banda de los Cavefish gcoba con él.



un rato, descubrió que el camión aparcodo fuera era de su propiedad y que se dirigia al norte, así que decidió pedirle el favor de que la ocultara hasta llegar a uno viajo cabaño que hobia en el morden derecho de la corretera central El camionero asintió, no sin antes decirle que tendria un precio, aunque todavia no habia decidida cual.

Los dos se encaminaron hacia el vehiculo. En uno de los compartmentos introdujeron la moto de Ben y en otro cerco del motor se escondió el mismo. Al poco rato de arrancar, el camión llegó al control policial. La adrenalina corria por las venas de Ben a toda velocidad, a la vez de cientos de preguntas: "¿Y si el camionero se lo piensa mejor y me traiciona?, zy si se les ocurre buscar par todos los maleteros del camión?, ¿conseguiremos solir de aquí sin mayor problema?, ¿salvaré a mi banda?, ¿por qué me he levantado hoy de la cama?, ¿dónde está mi mamá?" Por suerte su encubridor tenio una buena explicación evasiva y logró burlar a los agentes sin mayor problema. ¡Por fin un momento de tranquilidad! Ben estaba muy cansado y no le costó nada en absoluto conciliar el sueño.

El ruido de herramientos trabajando le despertó bruscamente, hasta que acto seguido salió del compartimento donde estaba oculto. Ya era de día y se encontraba a las puertas del rancho indicado. El camionero estaba terminando de arreglar un escape de gasolina que tenía en el comion y se estaba disponiendo para seguir su camino, la moto estaba apoyada en un poste a la izquierda. Ben se despidio de él, no sin antes darle las

#### RIPBURGER

El maio de la película. Su gran ambición por el poder le llevorá a cometer las más atroces acciones, sin pensar en como podrá repercutir en las demás personas, cosa que aunque al principio parezoa que le va a salir bien, desembocará en un trágico final



gracias por el favor que le había hecha. Pero fue en el momento en que el camion estaba va lejos de su alcance, cuando descubnó que su encubridor habia usado el manguito de combustible de su moto para arreglar el escape del comión. Abora si que deseaba de verdad volver a verle para devalverie "el favor", pateándole el higado hasta que pidiera clemencia.

#### EN CASA DE MAUREEN

En vista de que no tenía nada mejor que hacer, entré en la casa en busca de Maureen, pero no habia nadie, así que se puso a inspeccionar un paco las habitaciones, hasta que llegó a la de Maureen. Allí via algo que le helá la sanare. En la pared habia, pintado con spray, el sim-





bolo de la banda de los Vultura.

Moureen era miembro activo de ese grupo?, entonces, ¿por qué le ayuda si las Palecats son sus enemigos desde hace ya bastonte tiempa? Esas eran preguntas para las que aún no habia encontrado respuesta, aunque seguro que las hallaría. Sin querer, se apoyó sobre la almohada de la coma y descubrió una palanca. Ben pensó que podía serie útil y ası fue, ya que el baúl que tenía a los pies del camastro estaba cerrado con llave, pera forzándolo un paco consiguió saltar el candado para al final encontrar en su interior un manguito, ¡Es justo lo que necesitaba! El sonido de un motor de gran cilindrada le sorprendió y casi al instante asomo la cobeza por el ventanuco de la hobitación para ver a Maureen saliendo a escape hacía el sur, por la carretera central. Bajó corriendo las escaleras y agamb el manillar de su moto, al tiempo que la hacia arrancar con una energica

Gracias a la superior potencia de su motor, consiguió alcanzarla sin problemas, hasta que cuando intentó hablar con ella, pulsó el turbo de su moto y le dejó allí mordiendo polvo. Ben bajó la mano hasta donde tenia el mismo dispositivo, para ver con sorpresa que Maureen le habia robado el suyo, ésto era una jugarreta que no le iba a perdonor jamás.

Como siempre, los problemas venian acompañados. Por el espejo retrovisor vio como el comionero que le robó el manguito, se acercaba a gran velocidad y directo hacia él. Una vez se puso a su altura, ambos hicieron un amago, uno





#### MALCOLM CORLEY



El padre de Maureen y presidente de Corley Motors. À pesar de su edad, está lieno de vida, cosa que tiene en vilo a Ripburger que no puede esperar para alzarse can el poder de la compañía. Al final muere harriblemente, a manos de éste último, haciendo actuar a Maureen que buscará inculpar a Ripburcer cuanto antes mejor

para lanzar la moto fuera de la carretera y el otro para evitar ser lanzado. Al final, la velocidad punta del camión superó la de la moto de Ben, que ahora se hallaba sin dispositivo de turbo.

Nuestro protogonisto llegó, casi sin darse cuenta, a una zona con una especie de arco gigante formado con chatarra soldada que únicamente indicaba peligro, ya que había sido creado por los Cavefish, una de las bandas motoristas de la zona, formada por las personajes más curiosos, fanáticos y peligrosos de todo el estado, y que además reunion la característica comun de que eran ciegos y velan gracias a unas gofas infrarrojas y computerizadas, que transformaban resonancias en imagenes, todo un invento. Ben echó un momento la mirada hacia atrás y descubrió a un arupo de tres Cavefish en busca de caza. Al ver que él rba sóla y na representaba ninguna amenaza natable, las Cavefish simplemente le adelantaron, hasta que llegaron a ver el camión, cuyo cargamento si les interesaba y mucho. El camionero llegó a verlos por el espejo retrovisor, justo para descubrir entre las manos de sus persequidores unas armas de gran calibre que estaban dispuestos a disparar. Sin pensárselo dos veces, desengancho el trailer, que salió despedido en dirección a los motoristas. El que estaba situado en el centro no pudo evitor el impocto, muriendo en el acto, pero los otros dos, simplemente torciendo a la derecha esquivaran el golpe. Uno de estos, viendo que su caza no se andoba con chiquitas, decidio sacar un lanza-minos y, apuntando correctamente, lanzó una a la parte trasera de la cabina, con tan mala suerte que justo fue a explotar el camión sobre el unico puente que cruzaba el gran cañón que separaba las dos mitades en que estaba dividida esta zona. Por desgracia, Maureen si habia conseguido pasar. Tenia que alcanzarla a toda costa para es-







clarecer todos los malentendidos que hasta ahora estaban recayendo sobre su persona. A unos pocos cientos de metros descubri el trailer volcado y medio abierto del camión de mi "amigo", lo crucé sin preocuparme demosiado por él, hasta llegar al gran cañón, viendo cómo el puente habia sido derribado por una gran explosion. Sin saber que más hacer me puse a leer el cortel que había a la derecha de la carretera. Una serie de noticias y recortes de periódico bastante anhauas hablaban acerca de Ricky Myran, el único motorista que hobia consequida saltar el Gran Cañán sobre una moto de la marca Corley, con la única ayudo de un turbo, la hélice de un hovecraft y una rampa especial, construida por él mismo. Desgraciadamente, tambien decio que Ricky Myran na podria superor su marca ya que una extraño y hasta ahora desconocido banda de motoristas. la habia robado, sin saber nadie o rozón.

#### **UN GRAN SALTO**

Así que ese era el siguiente objetivo de Ben: atravesar el Gran Canón, Por supuesto, no iba a ser tan fácil: primero había que descubrir por dónde empezar a buscar. De nuevo volvio a la casa de Maureen, pero noda más llegar, un luioso hovecraft, conducido por los guardoespaldas de Ripburger salió o su caza, para detenerle los pies. Ropidamente dio un giro de 180 grados y solió pitando en dirección a la carretera central. Los tenio pisándole los talones, así que el único escape posible era la carretera de las minas, lugar predilecto para los motoristas que buscon bronca fácil y repuestos gratis para su moto. Sin embargo, la primera persona que se se encontró fue el padre Torque, un cura renegado, pero con la fe intacta, que antes de Ben habia liderado a los Polecats y que, aunque en

#### MAUREEN

El personaje más importante de la aventura, pues estará al lado de Ben en todo momento Es la hija de Malcolm Coriey y miembro activo de la banda de los Vulture. Al principio creerá que Ben es el asesino, pero pronto le ayudará a desenmascarar al malvado Ripburger









estos momentos se hallaba retirado, habia venido en busco de un poco de acción. Fue él quien le dijo que la rampa de Ricky Myran la habian robado los Cavefish y la habian llevado a su cueva aculta en estas montañas. Nadie hasta ahora, que no fuera Cavefish, la habia encontrado, jiba a ser un trabajito dificil!

Tras la interesante conversación, el padre Torque desapareció por una de las carreteras de salida hacia la autopista central, dejándale allí solo, mientras se comía la cabeza en busca de una solución factible. Pero no tuvo mucho tiempo para reflexionar, ya que se tapó con otro motorista, un tanto escuchimizado, que tenía en su moto algo que le interesaba, un turbo. Amistosomente le preguntó si esa era lo que de verdad estaba viendo, pero en vez de responderle con palabras, la hiza can hechas, haciéndole tragar más polvo que nunca. Ese canja estaba sentenciado a muerte. Acelerá todo lo que pudo para darle caza. El siguiente motorista en discordia fue un sebasa malayo con una tabla como arma al que le costó un poco arrebatarle el palo. Por fin consiguio arrearle en la cabeza un golpe devastador que le hizo caer de bruces en

el asfalto, con su moto a unos cuantos pasos de él. Ben ya estaba armado y con ganas de bronca, así que... que se preparasen todos. El siguiente fue pavel que le dejó atras, pero esta vez no iba a lener la oportunidad de escaparse de nuevo. Ben agarró el tablón y le asestó un dura galpe en la base de la cabeza que lo dejó inconsciente en el acto, :Menudo hallazgo! Aquel pardillo no sólo tenia el turbo para su moto, sino también una enorme cadena, mucho más efectiva que el modero. Una guerrera de la banda de las Vulture con una sierra mecánica fue el ultimo obstáculo que tuvo que superar. antes de encontrarse con un Cavefish en persono

Debia ir con cuidodo, ya que malas lenguas le habian informada de una serie de dispositivos de defensa que tienen las motos de los Cavefish instalados, como un molesta chorro de aceite que te hace resbalar. Tras unos cuantos mamporros, el motorista cayó vencido y Ben consiguió las gafas computerizados. Ahora ya podia encontrar la cueva aculta de esta banda. Simplemente, se colocálas gafas y comenzó a inspeccionar la zona, fijándose en el numerita que había en la parte inferior izquierda, que situaba la distancia que faltaba hasta llegar a la cueva.

#### DENTRO DE LA CUEVA

Cuando ésta llegó a cero, frenó, encontrándose con una pared de roco falsa. Una siniestra sonnsa se marcó en la cara de Ben, yo que iba a ser la primera persona, ajena a los Covefish que iba a entrar en la cueva y, además, iba a recuperar la rampa de Ricky Myran. El camino hasta la parte central de este complejo era bastante largo y extrañomente tranquilo, la cual ponta un pace las nervios de punta a nuestro quendo Polecat, pero al final llegó al sitio deseado, encontrondo una especie de altar, donde había fotos de Ricky Myran por todos portes y la ansiada rompo en el centro de todo oquello. ¡Así que Ricky Myran era como un dios para estos palurdos!

Antes de que el ruido que estaba formando afertase a la banda, Ben decidio enganchar la rampa a su moto y safir de alli a escape, pero fue justo antes de safir del lugar, cuando le vino a la cabeza una idea salvadora. Si los Covefish eran ciegas y unicamente veían gracias a unas gafas que tradución las luces en señales sonoras que posteriormente se transforraaban de nuevo en una imagen visible

para esta gente, la único que tenía que hacer para evitar ser perseguido por ellos era apagar unas cuantas bombillas refractorias que había en el camino. Así que se bajó de la moto y usando la rampo como espátula arranco de cuajo justo las que indicaban la curva. El ruido pusa en alerta a los Cavefish que rápidamente se lanzaron a la persecución del ladrón. pero, dicho y hecho, al no ver los señalizaciones del camino, salieron despedidos o través de la valla de contención y cayeron uno detrás de otro por un precipicio que a partir de ahora, iba a ser su tumba para siempre. Acto seguido y sin nadie que le persiguiera, se fue directo al final de la carretera central y justo dande comenzaba el puente, ahora derruido, colocó la ramoa.

Ya tenía dos asuntos solucionados, pero aún le foltaba la hélice de un hovecraft y el único que habia por las cercanias era el de los hombres de Ripburger que aun le estaban buscando. De nuevo se encaminó hacia la caso de Maureen, pero al pasar por el container del camión, esta vez se deluvo con una idea en la cabeza. Se acercá a las enormes ruedas del aparato y, utilizando la palanca







que que conservaba, aflajó todos los tornillas. A continuación, se situó en el otro lado y a base de patadas, consiguió volcarlo, hacienda que todo su contenido de cereales en polvo se esparciera por la carretera, con lo que la zona era casi intransitable. Acta seguido, dirigió sus pasos hacia la casa de Moureen, donde, como no, los esbirros de Ripburger la esperaban con el motor en marcha. La persecución fue mucho más dura que la anterror y, justo cuando le ibon a alcanzar, llegaron a la zono donde estaba el container. Cuando el hovecraft pasó sobre el cereal, la corriente de aire que levantabo, cegó a los conductores, haciendo que chocaran contra uno de los ladas del arcán. Cuando Ben dio la vuelto para regresar al lugar de la catástrofe la sorpresa fue mayuscula, pues solamente encontrá el sitio vacio, donde tenian que estar quellos dos palurdos, con el cráneo abierto, iseguro que alquien habia veni do a buscarlos! Pero en fin, la cuestion es que ya tenía el ventilador y únicamente usando la palanca en uno de los lados del havecraft, consiguió la preciada helice que al poco rato instaló en su moto. Yo lo tenia todo y se encontraba preparado para realizar el salto de su vida, o de su muerte

Cogro carrerilla desde el rancho de Maureen y justo en la mitad del trayecto, activá el turbo, alcanzando una veloci dad con la que solomente se vera ya su silueta. En la milésima de segundo que tardó en pisar la rampa con la rueda delantera, Ben recordó todas y cada una de las araciones que de pequeño le hicieran aprenderse: "Jesusito de mi vida, eres niño como yo...". ¡Parecia que voloba! Solamente agarrada en la noda gracias a su impulso, nuestro héroe vera como su meta prehíada se acercaba más y más.

Activó las recién instaladas hélices del hovecraft y así consiguió la fuerza que le faltaba para llegar a salvo hasta el otro lado del ocantilado.

#### HACIA CORLEY MOTORS

Ben condujo durante todo el dia hasta la zono industrial en la que estaba la compañía Corley Motors. Según le habian contado, la banda de los Vulture estaba por esta zono, pero eso no le preocupaba mucho, aunque Maureen formara parte de ellos.

Sin embargo, la que más le llamó la atención entre todo el silencia nocturno, fue la zona del estadio, en el que se es-













taba celebrando una disputada competición. Sin dudarlo, se dirigió hacia alli, pensando que podria encontrar alguna pista, pero en su lugar, la que hallo fue a un vendedor de artilugios, recuerdos y souvenirs con el angurama de Corley Motors. De entre todas las casas que más le atrajeron, un consisto de peluche, de esos que se mueven con pilas, estaba atodo con una cuerdo en la parte postenor de la caseta, así que Ben camenzó a preguntarle acerca de las camisetas que había en la parte trasera, para esperar el momento preciso en el que el tendero se diese la vuelta y robar el muñeco. Una vez la huba conseguido, se acercá al coche teledingido que hobio al lado, para usarlo como una estratagema para alejar al vendedor. Desarociadamente, al inlentar alejarlo de la caseta, se quedó sin pilas. Ben tenja una idea. Podia sacar la pila del conejito y ponerla en el coche, pero ¿cómo? Sin poder hacer nada más pravechoso, se fue al territorio de los Vulture para ver si encontraba naticias ocerca de Maureen, pero la reputación que precedia a esos pojarracos era totalmente cierta, pues delante de su cueva habian plantado un terreno de minos prácticamente infranqueable.

Ben dejó en el suelo al conejito, que inocentemente y saltito a saltito, se fue dirigiendo hacía una muerte segura y horrible y así fue. Justo en uno de los momentos en que una de sus ligeras patitas de lana y olombres, tocó una de los explosivos enterrados, el pobre peluche soltó en mil pedazos, dejando caer justo a los pies de nuestro héroe la pila y su cobeza chamuscada.

Ben decidió coger la primera, con una idea fija en la mente sobre cómo podia utilizarla. Decidió dejar de momento a los Vulture y volvió sus pasos hosta la tienda de recuerdos. Tras saludar al vendedor, instaló la pila en el receptáculo del coche teledirigido y cogió el mando. Tras dar unas vueltos y con una sonrisa maliciosa, llevó el coche hocio la entrada del estadio.

El vendedor, desesperado y lleno de nerviosismo por tan valiasa perdida, se dirigió corriendo hacia la entrada del domo, llamando a Ben de todo menos avapo.

La oportunidad era de ora, entró en el tenderete y rápidamente tomó prestada un enorme paquete con peluches a pilas como el de antes.



#### LOS AMISTOSOS VULTURE

Con la cara de conejitos a pilos en su poder, se dirigió de nuevo en la moto hasta la guarida de los Vulture. ¡Qué gente tan simpática!, hobían repuesto el campo de minas, pera Ben ya sabia como trasposarlo, así que cogió la caja, la volcó en el suelo y un ejército de pequeños Bugs Bunny con baterias comenzaron a dirigirse hacia el peligroso terreno. Ben, como muchacho precavido y ahorrador que es. decidió conservar algunos, así que, antes de que llegasen a la zona minada, recogió hasta cinco conejitos, par la que pudiera pasar. Nuestro heroe soltó una sonora carcajada. Este era el espectáculo más morboso y divertido que habio visto en su vida. Unos simpáticos e inocentos juguetes camo estas, estaban saltando por los aires hechos añicas y no podia mas que recordar cuando le arrancoba las extremidades a los muñecos que le regalaban sus padres.

Una vez el último Roger Robbit de pacatilla fue exterminado, Ben decidió adentrarse en el campo de minas, pero un sexto sentido le advirtió de que no todos habian sido detonadas, así que poco a poco, comenzó o dejar en libertad a los conejitos que hobia recogido, hasta que por fin pudo acceder a la entrada de la cueva. De repente, miles de focos de gran potencia apuntaron directamente hacia él y, delante de uno de ellos, pudo ver dos figuros, una más gorda que la otra, que hablaban acerca de Ben. A una de ellas la reconoció como Maureen por la voz, y el nombre de la otra, que debra ser la refo de los Vulture, era Suzi. Mou-









reen estaba hablando con Suzi acerca de mi, diciendo que yo era el que habia matado a su podre y éste era el momento de vengarse. Pobre Ben, nadie daria en estas momentos, par su pellejo, ni un centavo

Cuando quiso darse cuenta, estaba atado de pies y manos y cuatro motos en marcha tiraban de cada una de las cuerdas. Ben pensaba para sus adentros que, de vez en cuando le gustaba estirarse los músculos, pero esto era ridículo. Nadie le hacia caso, estaba a punto de ser hecho cachos y nadie le daba ni un voto de confianza. Más de una vez intentó hoblar con Maureen, solamente consiguiendo un estirón de tendones, que codo vez ero más doloroso. Hasta que por fin, uno idea se encendió en la preocupada mente de Ben. Desesperadamente gritó el apada con el que Malcolm Corley llamaba a Maureen de pequeño y que le confesó momentos antes de su muerte, esó captó la giención de la muchacha, que preguntó donde había escuchado dicho apado. A la que le respondió que su padre se lo habio dicho y que en realidad era Ripburger el asesino y que la chica que le rescató cuando tuvo el accidente tenio un carrete de fotos para comproborlo. Maureen, perplejo, no pudo más que occeder o desatarmo, pues lo que había dicho le convenció y además, el carrete del que ya habia hablado, estaba en su poder. Rapidamente mando a una de os Vulture a revelarlo, Ben estaba a salvo. Nadie que pudiera ser enemigo, o el presunto asesino de Makolm Corley, podio saber ese nombre que tan en





secreto se montenio.

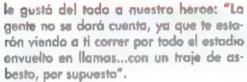
Una vez dentro de la cueva, el aún atado Ben, permanecia en silencio, mientras Maureen revisaba las fotografios, con una mezcla de tristeza, odio y confusión.

#### **UN PLAN SUICIDA**

Por fin todo estaba aclarado y Ben, ya considerado inocente, pasó a formar parte de un plan que los Vulture llevaban. maquinando desde hace tiempo. El objetivo era simular la muerte de Moureon y Ben, para así desenmoscarar a Ripburger, yo que hasta que ellos dos no perecieran, el malvado industrial no se arnesgaria a descubrirso en publico. Asi que Suzi comenzó a relator el plan. Ben y Maureen iban a apuntarse como participantes en la arena de industrias Corley, donde a menudo se celebraban luchas de hovecraft, para ver quien se alzaba con el premio. Esta noche, que la compeheron se iba a hacer en honor a Malcolm Corley, el premio consistia en una moto que Malcolm construyó cuando era joven. Ambos iban a ir disfrazados, aunque no tanto, para que Ripburger se diera cuento de que eran ellos y así, actuar en conservencia. En el parachagues delantero del hovecraft de Ben, iba a ser instalado un detanador que activaria la bomba que iba a ser colocada en el havecraft de Maureen, haciendo explotar los dos coches, al mismo tiempo que Maureen salia despedida con un sillinparacaidas, como el que llevan los aviones. A Ben, por chora el plan no le convencia mucho, así que preguntó cómo soldria inadvertido el paracaidas y, aunque la respuesta fue mas bien simple, no







Dicho y hecho, con unas cuentas participaciones faisas, Maureen, con el sabrenombre de "La reina de las tuberias", y Ben como "El conductor desconocido", entraran en la competición.

Al comienzo. Ben no sabia bien de qué iba este concurso, pero una vez recibió algún que atra galpe por parte de sus adversarios, descubrió perfectamente el objetivo: mochacar al contrario. La misión parecia fácil en un principio, pero cuanda Moureen y nuestro protogonista, vieron cómo los guardoespaldas de Ripburger aparecion en escena como unos concursantes más, pensaron que las cosas se les complicarian un poco más y así fue. Los esbirros tenian a Maureen encerrada en una esquina y estaban entorpeciendo y casi imposibilitando llevar a caba el plan. Ben tenia que pensar rópido y así lo hizo. Parando el motor de uno de los otros adversarios, e interponiêndolo entre él y sus oponentes, consiguió golpear el parachaques de Maureen, con la suficiente violencia como para que el explasiva se accionase, haciendo soltar saltar por los aires los dos hovecraft Ben, ante el asombro de todos los que estaban presenciando el evento, salió de aquel amasijo de hierro ardiendo, envuelto en llamas, justo a tiempo para que el escape de Maureen en paracaidas pasara desapercibido.

Ripburger, que había estado viendo todo el berenjenal desde un polco semio-





culto, ordenó o sus guardoespoldas que acabaran el trabajo y atropellaran a Ben. Mientras tanto, y aprovechando todo el jaleo, algunos de los miembros de la banda Vulture, robaron la moto de Malcolm Corley que habia sido entregada como premio al vencedor. El hovecraft azul, que manejaban los esbirros de Ripburger, comenzó a perseguirle, pero un rápido movimiento por parte de Ben, le puso a salvo en el techo del coche dorado.

Esperá el momento propicio y salto sobre el de sus perseguidores y fue justo cuando pasoron junto a las llamas, cuando Ben se lanzá hocia ellas, con los guardoespaldas detrás de él.

Desgraciadamente, el depósito de gasolina de su hovecraft se puso en contacto con el fuego, hociendo que el auto estallara, sin darles ninguna oportunidad de escapar

#### RIPBURGER ES DESCUBIERTO

Ya de vuelta a lo base de los Vulture, Ben se encontró con Maureen, que había desmontado por completo la moto de su padre, en busca de alguna pista, pero al verse imposibilitada, le pidió ayuda. Tras un lento y minucioso exomen por todos partes, apuntó todos los números que aparecian en cada recoveca y volvió a la zona industrial, esta vez hacia lo que era la fábrica en si.

Al principio decidió entrar por la puerta principal, pero a pesar de insistir con punetazas y patadas, solamente conseguia un insulto malsonante par parte del vigilante de la entrada.

Al final, apté por la segunda apción,

que era encontrar una querta trasera. Entré por une de les escures calleienes. para encontrarse con dos salidas de ventilación, una ruidosa máquina que regulaba la solida de gases y poco más. Rabioso por no haber encontrado un segundo acceso comenzó a potear el muro de la parte trasera par todas partes y, joh, casualidad!, uno de los ladrillas que golpeó, activó una entrada secreta que había en una de las salidas de aire. De un solto, ya se encontraba dentró de la enorme mansion, que habia sido habilitada como fábrica, salón de actos y zona de despachos, todos ellos pertenecientes a Corley Motors.

Tras unos cortos momentos de inspección, descubrió que se encontraba en medio del despacho del desaparecido Malcolm Corley.

Se fijó en todas las partes que podían contener una caja fuerte y, justo cuando estaba al borde de la desaporición, Benllegó a distinguir una baldosa en el suelo que sobresalia sobre todos las demás, con una serie de botones y unos visores de cristal líquido en los que se mostraba un numero. Tras probar todas las combinaciones numéricas que habia encontrado en la moto, acertó con una de ellos: la 154492. Una vez la introdujo y apretó el botón inferior con las iniciales grabadas de Malcolm Corley, la baldosa se elevé, dejando al aire una pequeña alcancia con las pertenencias más preciadas del difunto. Mirá en el interior, para encontrar una cinto de música, con el testamento grabado de Corley y una tarjeta de seguridad. Recogió ambas casas,



















pues pensó que las necesitaría y atravesó la puerta de la derecho.

Llegó a un pasillo con tres puertas. La primera con un cierre de segundad en el que había que introducir una tarjeta y las otras dos con un pestillo normal y corriente. Ben sacó la tarjeta y la introdujo en la ranura, rezando para que no fuera una trampo. Al abrir la puerta, vio lo que era una habitación de proyecciones con una máquina en marcha. Mirando por el ventanuco de la sala, puda ver a Ripburger en medio de un escenario, actuando como si fuero ya el presidente de Carley Motors y hablando acerca de los planes de Malcolm y de cómo debían sequir echándose hacia delante, para mayor gloria y beneficio de la compañía. A Ben la paració tan cínico el discurso que estaba largando, que no se pudo contener y empezó a subir y bojar las palancas de luz y potencia del proyector, provocando un cortocircuito fatal que la deió inservible. A continuación, salió a toda velocidad de la estancia, justo poro ver a la vigilanta de la proyección, entrando por una puerta interna, para ver qué

ocurria Aprovechando que la otra habitoción estaba vacía, decidió adentrarse en ella. pero tenía que hacerlo rápidamente si no queria ser pescado con las manos en la maso. Tras atravesar la puerta, Ben se encontró en la sala de control, en la que estaba la película que tenia puesta Ripburger para la conferencia, en uno de los aparatos lectores, dando vueltas sin parar. Ben decidió sabotear dicho meeting, pero tenia que ser veloz como el royo.

Cambio la película por el carrete filmado de las fotos del asesinato y en uno de los lectores de cintas de audio que estaban conectados a los altavaces de la sala, puso la cinta con el testamento grabado de Malcolm.

Como una exhaloción, salió de la habitación y la sorpreso para todas fue mayuscula, cuando la técnica logró arreglar el proyector, mostrando e todos, no solo las fotos reveladoras, sino también el testamento que ponia a Moureen como única heredera del negocio. Ripburger se hallaba sólo en el escenario, con la gente murmurando. El malvado sujeto comenzó un discurso desesperado para encubrir su más que probada culpabilidad, pero no le dio trempo a terminar, pues Moureen, que estaba comuflada en una de las butacas de primero filo, no aquantó más y subió al escenario, dispuesta a desenmascararle y ponerse a las riendas de Coriey Motors. A Ripburger le dio el tiempo justo para escapar por la puerto trasera en dirección al oporcamiento y, tras subirse en un trailer aparcado, salio de alli a todo pastilla. Minutos más tarde. Ben se reunió en al escenario can una animada y entusiasmada Maureen, que cado vez se encontraba más segura en esta nuevo puesto que le había tocada asumir.

ver un enorme vehículo de color amarillo. ¡Era el trailer en el que Ripburger habia escapado, y ahora lo tenian justo detrast Ben no tuvo tiempo para acelerar y fue embestido por el enorme vehículo. La motocicleto se quedó enganchada al parachoques y nuestro protogonista se cogió a la rejilla del radiador, pero Maureen no estuvo lo suficientemente ágil y avedó atrapada en la parte inferior del camión sin que Ben pudiero hacer nada per systems.

Ripburger estaba desesperado y loca de rabia, por ver sus planes fracasar y estaba dispuesto a todo. Ben se encontraba en una situación precaria y tenía que solir de ella la antes posible.

Una visión alucinante dejó a Ben y a Ripburger alucinados. Un enorme avión

#### MALA HIERBA NUNCA MUERE

Contentos por el éxito, nuestro héroe y Maureen selieron en la moto del primera o dar un paseo por el desierto, ya que el puesto de presidenta le iba a impedir verlo muy a menudo. Todo eran risas y alegria, hasta que por detrás lograron



de carga de la serie Galaxy, sin alas, que se había puesto detrás del trailer ¡Eran los Vulture que venian en nuestra ayuda! El morro del avión se abnó, esperando recibir al camión, pero había que conseguir que bajara la velocidad.

Rapidamente y con la idea de frenar a Ripburger, para meterlo en el avión, levantó la tapadera del motor, anulando la visión de Ripburger que con el bostón la bajó. Con movimientos felinas, Ben logró arrebatársela al malvado y la utilizó con el ventilador para frenarlo. A continuación se metió por el hueco del radiador, que ahora no creaba peligra, con las aspas detenidas, llegando hasta la parte trasera de la cabina. A continuación, comprobando que el conducto de la gasolina era el más frágil, decidió utilizar la palanca en el de la derecha, para a continuación arrancarlo.

Ripburger se dio cuenta de los planes de Ben y con una pistola comenzó a dispararle, pero solomente pudo realizar un tiro, ya que Maureen, que afortunadamente no habia caido del camión, se tira encima de Ripburger, haciendole softar el acelerador, con lo que el trailer se adentró en el morro del avión. Ripburger activó los ometralladoras del parachaques del camión y comenzó a disparar a todos lados, provocando araves daños en la estructura de la cabina y dejando los mandos casi inservibles. El pánico recorria el cuerpo de todos los Vulture y del mismo Ben, ya que el avión, fuera de control, se estaba dirigiendo directamente al Gran Cañón. Sin pensar en otra cosa, Ben saltó como un gato hacia la escalera que llevoba al puente de mondo, pasando a través de las balas de las ametraliadoras. Una vez que hubo llega do, activó el ordenador, sin más información que la que veía en la pantalla

Al final, decidió elevar el tren de aterrizaje delantero para que, con el roce, la velocidad descendiera. El golpe con el asfalto provocó chispas y surcos de fuego, pero la peor parte se la llevaban todos los que estaban dentro del aparato, pues doba la sensocion de estar en medio de un terremoto. Ben se dio la vuelta, justo para ver a Ripburger apuntando con una pistola a Maureen. Nuestro héroe se lanzó hacia aquel malvado personaje y comenzó a luchar con él en el interior de la cobino.

#### POR LOS PELOS

El fuerte frenazo del avión, justo en el borde del precipicio, hizo que el camion que na tenía las frenas apretados, saliera despedido hacia delante, atravesando el morra del Galaxy y quedando colgado, gra cias al contrapaso de ambos aparatos. Ben, afortunadamente puda agarrarse en al último momento al volante del trailer, quedando en el interior de la cabina, pero Ripburger no tuvo tanta suerte, saliendo despedido por el parabrisas delantero para caer sobre una de las ametrolladoras en el que se agarrá su chaqueta. La situación no padra ser más peligrosa, asi que Ben decidió salir por patas de ese sitio. Al salir de la cabina, Ripburger comenzó a disporarle con la pistola

Tenía que hacer algo, a todo el mundo ba a caer al vacio. Los asustados Vulture, no aguantaron más la tensión y solieron corriendo de aquel lugar haciendo que el contrapeso que agarraba el avión casi desapareciera. Solamente quedaban unos segundos de equilibrio y Ben debia aprovecharlos. Activó el computador del trailer y, entrando en el menú de defensa, desactivó las ametralladoras, haciendo que éstas se metieran en su receptácula.

Ripburger se agarró como pudo a la matricula, pero esta cedió, haciendo que aquel siniestro hombre cayera por el precipicio hacia una muerte segura. Ahora restaba lo más complicado. Ben salió de la cabina y, por la parte inferior del camión, llegó hasta el morro de un avión que habio sido abandonado por todos.

Todo estaba a punto de explotar, así que, mirando hacia su izquierda, descubrió a su querido moto enganchada tirado a un lado. La cogió, arrancó con un energico puntapié y salió de allí a escape, justo con la enorme explosión a sus espaldas.

Unos dias después se celebrá el funeral de Malcolm Corley, al que asistieron todas las personas que habian tenido algo que ver con él. Tros el homenaje, Ben y Maureen entraron en una limousine, pero justo cuando la cosa se iba a poner romática, una llamada de negacios interrumpió a los dos muchochos. Ben sabio que Maureen se había alejado para siempre del mundo de la carretera y junto con eso, de él, ya que el mundo de las finanzas no era lo suyo.

Salió del coche y montandose en su moto, se adentró en la solitaria carretera para seguir siendo lo que había sido durante toda su vida, un motorista solitario.

**GENGIS KHAN** 



### KING ÖÜEST VI

Le he dado a la bestia una dor cella y se rompe el hechizo laho ra vo tengo que realizar un hechil zo de la lluvia para ir a la Isla de Vlos misticos. Tengo la taza con e. lodo y una lampara tipo aladino con lágrimas de bebé coliflor. pero el libro de los hechizos me pide agua de la Laguna Estigia «Dónde la puedo encontrar»

> INAKI SUAREZ -SAN SEBASTIAN

#### Respuesta

. . . . . . . . . . . . . entrega el orácillo tro ir star al mi otatiro. E in es el ingrediente que eathers than

### COMMAND & CONQUER

¿Cómo puedo usar los misiles nucleares en este juego? Ya que construyo el templo, pero no puedo usarlos. Muchas gracias por su respuesta y sigan así, con 📂 esta cabdad.

> ALEJANDRO BLANCO I BUENOS AIRES

#### Respuesta

Mucho nos ternemos amigo Are jandro que es impos bie utilizar los misites nucleares de los NOD a menos que pieques en red. De to das formas, es imprescindibi construir et templo para Jegar al fr nal del juego. Pero en los nuevos escenarios de C & C si es posible utilizar los misdes.

#### TOUGHE

Estoy en Rouen, concretamente en el despacho del capitan de los f mosqueteros. Al parecer necesito an pase de él, pero no sé como v consecurlo. Necesito vuestra avuda.

> JAIME ALARCON VELA BENAVENTE

#### JIGHT OF AMAZON OLIEN

Me quala, in ucho las aventuras graficas y me he decidido por ésta justamente por leer la pasarela de este juego. Pero estov totalmente desilusionada porque no 🚵 de ocupado para poder atenderte he podido salir de la primera pantalla, ¿Me podeis mandar una ayudita, por favor? Un beso a todo el eguipo

> ELENA GARCIA OSORIO GRANADA

#### Respuesta

or el beso que ya ha side repartido entre todos y le asecura mos que ha habido brenda por le ner la mayor parte. Esto es lo rue tu En cuanto a la ayuda te du

Tue henes que couer las sa banas y dentro del inventano uno

Ahota mueve el corte, de la rtinas y code la peluca. Ala las sabanas al radiador y baia por el agujero Llegarás a la sala de ma qua late de leatro. Mueve las escaieras y coge los pechos de goma y la barra. Ve a la izquierda y habia. con el botones de la recepción Tedará una Lave. Pero te queda toda na aventura por distrutar

#### Respuesta

acuentra der El mouvo es que ha perdido una carta que neces la urgo ifomente Asi que mira el tintero, la pluma y e, cuerce de la fruia dos vace hasta que considas un melon-

Echa un visi alo a los papeles que hay encima de la masa y sobre to rio a los que se encuentran a la z

zalos con la vela para que aparez. can unas letras. Habia con el capitan y di que has encontrado la car la perdida Enfoncés él te dará el pase para St. Obentin

OK CORREO

Plaza Republica del Ecuador, 2, 1ºB 28016 MADRID

# Zona Neutra

En esta sección podéis participar todos vosotros para habiar de lo que os apetezca acerca del mundillo del juego para ordenador y todo lo que se relacione con él. Quejas, feticitaciones, opiniones imparciales, todo tiene cabida en esta sección que está hecha por y para vosotros. Esperamos que en la siguiente Zona Neutra aparezca vuestra carta, eso sí, respetando siempre vuestro anonimato.

Me alegno annola de la immegarante de asta sociila. Me cente es para enfreser esé gran indéparción per gra salgan juegos el escrisdo es inglés. Para que algo de tempo que mo compré ema estapanda escritura que reconstrudo e tadas los jugares. Viraduif. de la esci lo gra mão en quest foi el con-

tanto trabajo da doblaja y tradización a ausutra granda lasper. No estimula como Sierra, mos da una de cel y etra de errora con una junços. ¿Cómo es que han nelido las úttimas entropas del fabulasa Police Zuest as implio? y lo que as poro, el Span Zuest 47 travilete la conden en implio. Supraga que a Sierra es la la etaidade que hay nea 400 millones de hispanoparlantes.

Ha dalida jugan.

¿Zas ha sido del sero orienal? Desde que tresa la primera noticia sobre la realidad estrual y entre la posibilidad de que el ordenador interactuese con la realidad mediante sensora me di enenta de que ya van viable tocnológicamente que el hombre tuniena el primer contacto ciberserval de la bistoria. Me idoa no son tun

desembellada, pues se basaba en algo ten soncillo como combinar dos capacidades informáticas ampliamente investigadas peno paradójicamente no unificadas todavis: la robótica y la realidad unitual. Si el endouador se capaz de casas como detector los servimientes de me ser humans y controlar un proceso robblico de fabricación de automóviles tan descel es que esas articulaciones roboticas adquirran morfologias masculina o femenina cuando estamos hartes de con publicidades de todo tipo de entilogias? Las posibilidades serias ilimitadas, pera de la simple observación de peliculas degitales podríamos pason a experimentos las sensaciones correspondientes ou los momentos del programa apor tuess. Pedricu asistir ciber-permeratura pridimensionales y tedas aquellas elocubraciones al respecto de gas es capas el ser humano. A mayor número de asservine e interfaces concetados a que sistema de estas características, mayores pasifilidades se presentan de experimentar sensaciones inimaginables en la reale dad. Per ejemple, des médems y ver serville progra-

ma de comunicaciones podría permeter que un hombre y una mujor se "acariciasen" desde ciudades muy lejanno. ¿A que esperan los productores? Hola amigas de OZPE.

Os escribo esta carta sólo para decir lo fácil y cimado que nos la passa a los adictos y consumidores a los veriejasgos de PCestá todo saturado en el metrendo, accióa, deporte estrategen aventuras

Sólo tienes que deste uma mestre por una tienda de videnjuegos y hontente a ver titulos y titulos, la tendrás fácel a la hora de poder clayte, esa el, el llevas muy clara el tena de lo que guieres encontran. Si, por ejemplo, quieros un juego de acción tiumes mon lorga lista: Dube Nachen SD. (sucason de la enga Doom), Nesses, Neretis...

Si gritres em juigo de estrategia tiemes el Warcraft, tento el um como el dos. Command & Congues. Dune 2.,

Si descar un juego de aventuma, sucantrante todas de la facturia Lucas Auto (Pull Threstle. The day of the Tentucle. The Dig...), y muchos más gas no sean del tia Lucas. como per ejemple. Timo Gate y un lucas etc.

Les te quelan les deportives sonn de fiébol e de custquier etre deporte, echa un vistage al 777A 96 (por elete, a mi entrador, el mojer juego de fiébol que la salide). Seroamer, NEA 96...

Selo gaiora don las gracias a tuda sea goste que ma la pous fácel a la hora de adquirir un buen puego pura poder disfruter del mismo.

Gracias.

Photo musique de OZDE

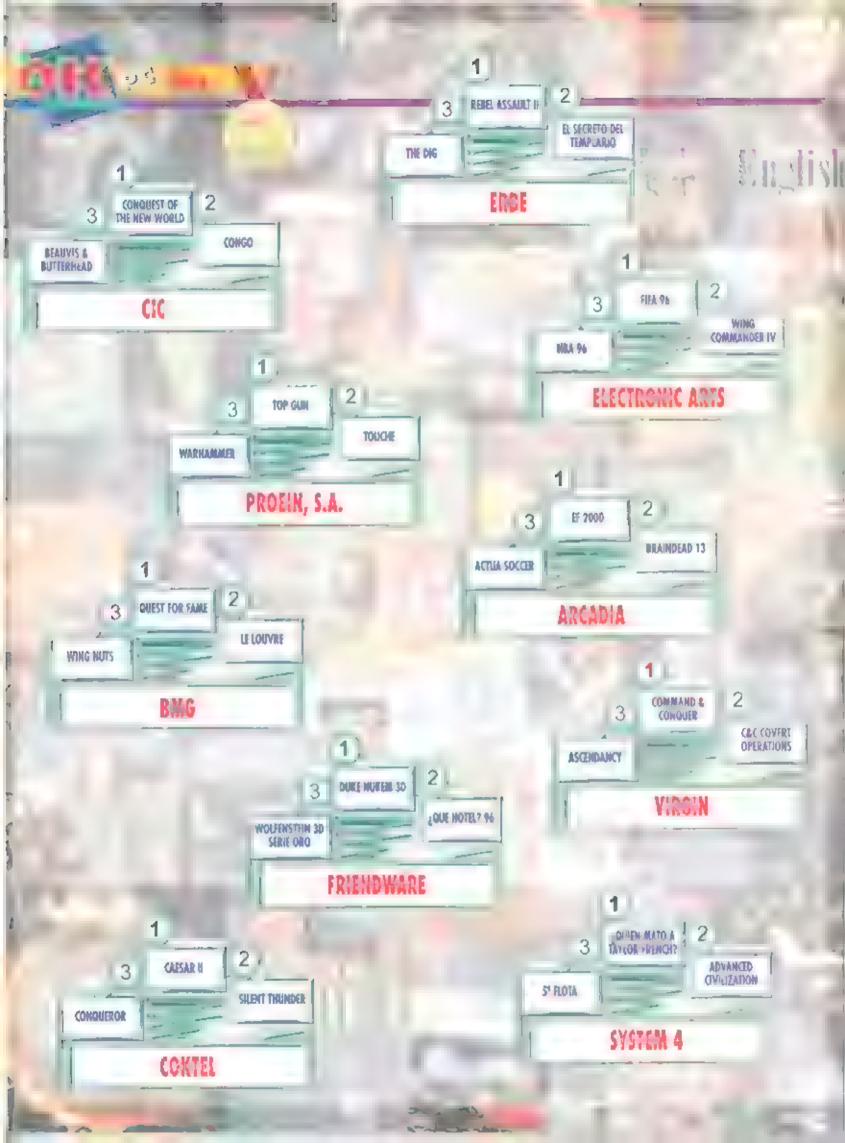
On anamalo anta comta pura que parame de las capas de la magaria de las juegas que antos bay día. No comprendo par quel los juegas se mendeu en ases aparalesma constituias de contin que en rearlidad. Largo abla contienem un CD-ROM 4, on la merima de las mesos de las mesos de contienem de la mesos de las mesos de contienem de la mesos de las dela contienem de las capacidad de las mesos de las dela contienem de las capacidad de las capac

el morpo de los casas un enclenque considerante de contractiones, casanda para la única que secrem luego as para acapan capacia as mesarras diminatas habitaciones. Imagino que las distribuidance de cate tipo de saftunose personante que, que que le gaseas 8000 pilo, em um juego, por la vacasa que abotte. Escora grande, nor de o un amile. Prese um. Crao que asto, además de uma maneca bastante comás de intentos caquidanses, as un daspilfores de contrac.

No estante de mão que estas fabricantes empeganas a tener sua marços enacioneia ecológia y en suy de intentes deslambaro una com el lamado de las capas, que intentes hacrela con on diseño y prosentación.

#### Enviad vuestras criticas y cartas a:

OK PC Zona Neutra" Plaza Republica del Ecuador, 2, 19 28016 Madrid



# 

WARE

de

Nº 21 - 995 PEA. - Include des CO-NOM -

# CONÉCTATE A WIN

- Trucos para Windows 95
- Grabadoras de CD-ROM cuadruple

CUISO de COLBOOK

> hip ucción

> > Ya a la venta el número de pulio

Demos de los juegos Duke Nuken 50, FIFA 96 y 30 Ultra Pinhali u cientos de megos shorevaret

rigido desde el PC

# Intellutyse 72 CD-ReDWH

Win Y

Enciclopedia Práctica de los Deportes Acuáticos, Curse de Multimedia Toolbook, demos de Duke Nukem 3D, FIFA 96 y 3D Ultra Pinball. In más de 500 aplicaciones para Windows 95. Windows 05/2 y MS-D05



# Contenido del CD-ROM

es in numer navegador multimedia con el que cada mes disfrutarés con tus domos linearias. Gracias a su gran número de opciones, muy superior al del antique, vas a tener la posibilidad, tanto de ver los programas v domos más impresionantes, como el thareware mejor seleccionado, los videos más impactantes y los archivos do sonido y música con más ritmo, a golpo do refón.

A continuación, os ofrecemes una rápida pere completa relación de tedas las acciones realizables en al cuadro de mundos, \$1 per cualquier case seguis toniondo problemas a la hora de mayeres por el navegador, le únice que tenéis que hacer es dirigires al botón en cuestión y presionar F1 con lo que os saldrá la explicación del mismo. A continuación, con volver a pulsar F1 saldréls de nuevo al programa. Filace sobre todo en el cursor del rutén ya que variaró en función de si se puede realizar alguna acción o no. En case afirmativo, se transformará en una mano y en el negativo seguirá siondo una flocha. Esperance que guste y que os facilito enormemente vuestro puseo mensual per meetives CD-ROM.

#### INSTALACION DEL CO-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista OK PC, sigue los siguientes pasos

- Si tienes instalado Windows 95 aparecerá automaticamente al introducir el CD-ROM una ventana con el icono dei CD-ROM de la revista y un mensaje indicando que se ha creado el grupo OK PC. Pursa sobre el bolón aceptar y luego pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM de OK PC.
  - Ejecuta Windows
- Desde el Administrador de Programas, abre el menu Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón
- Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación "D-OKPC" sin las combias. Si tu unidad de CO-ROM no es la Di, cambia esta letra por la que corresponda a lu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instatará el programa que ges tiona el CD-ROM. El uego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC der Administrador de Programas, el no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalardo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se real za desde el propio CD-ROM.

#### RESOLUCION DE PROBLEMAS

En el caso de que turveses algún problema de instalación bajo Windows, sal al intérprete de comandos de MS-DOS (generalmente CA) y situate en el directorio raíz de tu CD-ROM (generalmente DA) Desde ahi, ejecuta OKPCSOL BAT y sigue las instrucciones que aparecerán en tu pantalla. Luego instala el CD-ROM como se te indica en las instrucciones anteriores.

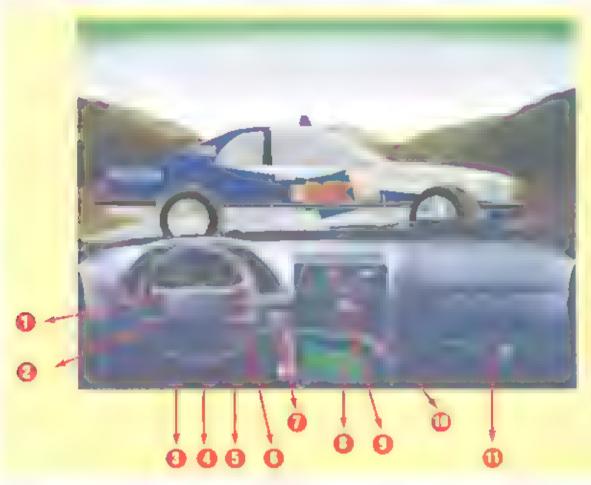
La divers dad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy dificil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón Elecutar y no consigues que funcione la demo.

ten en cuenta lo siguiente

 Debes tener suficiente memoria libra del tipo que sea requerida Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593 920 bytes) fibres tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sai de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.

ISHAR 2

- En caso de que el juego te funcione excesivamente tento, sal de Windows y ejecutato bajo MS-DOS. Windows ratentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.
- No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.
- Si tu problema es que ros efectos sonoros no se oyen por tu tarieta de sonido sino por el altavoz dei PC, prueba a ejecutar el programa balo MS DOS.
- La mayoria de los programas de CD-ROM eslán configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 5 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tanar esta configuración, pero en la mayoria de las ocasiones puedes copiar el uego al disco duro y luego cambiar la contiguración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP CONFIG. SOUND o algo similar y ejecutato.
- Muchos programas shareware necesitan las
  I brer as VBRUN100 DLL VBRUN200 DLL o
  VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que
  no tengáis ningun problema en localizarias, las
  tiemos agrupado en un directorio que sale de directorio raíz flamado VBRUN DLL. Si quieres que
  Windows esté siempre preparado con estas librerias activas no tienes más que copiarías desde el
  CO ROM a los directorios C WINDOWS y
  LI A NDOWS-SYSTEM.



1y 6. - Para evanzer y retroceder en la lista de las demos.

. Para abtener más información sobre la dema activa e salir de la ayuda.

3, 4 y 5.- Sirven para, respectivomente, instalor, copior y elecutor les demos.

Para salir del apveegador

- 6 Para obrir el reproductor multimedia
- Selector para demos, multimedia y sharawara.
- Pare octiver la gyude
- 11 Abre el catalogo dei mes.

 Muchos programas shareware necesilari que tengas cargado el controlador ANSI SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añada la línea DE /ICE=CNDOS/ANS SYS a tu archivo CONFIG SYS.

Pare que no tengas problemas hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesariós que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS

#### CIVILIZATION II (CIVIDEMONISTALLEXE)

486DX2 BMB. Windows

Espectacular demoino jugable del asperado Civilization II con la que podemos comprobar los anormes avances con respecto a la anterior versión. Tras ver su nuevo entorno, sus videos y sus cuidados detalles no descansarás hasta tenerio en tus manos y así poder construir lu propra civilización.

# NCONQUESTRIKSTALLERE)

486DX2 8MB

 Demo jugable de este gran simulador de estrategra que aunque está aigo limitada, nos permite una gran cantidad de opciones para lugar con ét y no te pierdas e cuidadisimo video de presentación. Con esta demo podrás aventurante y sufmir io que los grandes colonizadores del sigio XVI Vivieron en sus propias carnes.

# CHRONICLES OF THE SWORD (SWORD)NSTALL EXE 486DX2 BMB

 Espectaculares imágenes de este juego de roi con ambientación medieval, en las que podemos distrutar de sus personajes y decorados increiblemente reales. Esta demo no es jugable

#### SOLUCION I HAVE NO MOUTH... (TRICKSJPNIKAVENOMIPER.EXE)

386DX 4MB Windows

So sur une fexir q e nos permitá es placer los enigmas de uno de los más estremecedores juegos que hemos ten do ocasión de ver en los ú timos trempos. En esta solución podrás ver desglosados los objetos, mapas, personajes y todos los enigmas de esta fantástica aventura.

#### WATER STREET

Tras muchas investigaciones, hemos detectado que existen unidades de CD-ROM de cuádruple velocidad de bajo precio que en ocasiones pueden tener problemas de lectura con algunos CD-ROM tanto de la revista como del mercado. Esto es debido a que para abaratar costes, se utiliza un único táser y un unico reflector en la unidad, por lo que la tolerancia a fallos es nula y sólo una grabación perfecta y un estado de limpieza perfecto en la unidad permitirian la lectura de estos CD-ROM. Esta es la causa de que existan tantas diferencias de precio entre unos lectores de cuádruple velocidad y ntros.

El sistema de limpieza es muy simple ibasta con utilizar una garruza de piel antiestática y alcohoisopropilico (de venta en farmacias) y efectuar una limpieza del disco. En ocasiones, se conseguiráieer el CO-ROM sin problemas.

Si desde el intérprete de comandos de MS-DOS se obtiene tras hacer un "DIR D" un mensajo de error que indica que ha ocumido un error de tipo 101 s) se deberá a un defecto de fabricación, por ejemplo, porque el disco estuviese rayado.



#### LOS MEJORES JUEGOS WINDOWS I NUMBINISTALAR EXEL

3860X 4MR Windows

 Colección de simpáticos juegos para Windows creados por la empresa española Microdelta. Esta es al primer pack de la colección

#### LOS MILIORES ALBERTA MENTONIA I PLANTACIONE LA LIGITA

Control of the State of the Sta

386DX. 4MB Windows

 Colección de simpáticos juegos para Windows creados por la empresa española Microdella. Este es el segundo pack de la colección

#### AS MILLERS INVESTOR MINERALS (II CAMPI)

386DX 4MB. Windows

Colección de simpaticos juegos para Windows creados por la empresa española Microdelta Este es el tercer pack de la colección. Si copias el directorio JWIII del directorio raiz de tu CO-ROM a tu disco duro, podrás ver que hay varios ejecutables, cada uno corresponde a una subdemo de esta tercera entrega.

#### 108 HE ONE SOLIMANDE PORTLA

386DX 4MB Windows

Colección de clásicos solitarios de cartas para Windows creados por la empresa española Microdelta Estr as el tercer pack de la colección. Si copias e directorio SOL de directorio raiz de lu CO-ROM a lu disco duro, podrás ver que hay vanos elecutables, cada uno corresponde a una subdemo independiente.

#### Makki stolek elektrinebel ikin

386DX, 4MB, Windows

 Divertido luego de piataformas de Microdelta Conduce al inetable hombre mosca por el castillo de los Parpel evitando los perigros que sin cesar le asaltan

#### with Attribute or earlier of the beavior deintitles by

486DX2 UMB Windows 95

 Demo jugable de este fantástico simulador de vuelo, ya publicado en el numero 46 de OKPC, y repetido a petición de algunos lectores que tuvisron problemas con el CD

#### SUPERIORIES MAINTENANCES SERVICES CONTROL

486DX2 8MB

 Nuevos escenarios para Warcraft 2 Deberás grabar os en el directorio donde tengas instalado e juego

#### WARCRAFT 2 (WAR2WAR2DEMO.EXE)

486DX2, 8MB

 Demo agable de Warcraft 2 que incluye un editor shareware para Windows con el que podrás hacer las propios escenar os y participar en el concurso de este mes. Para poder ejecutar esta demo debes copiaria a lu disco duro y despuès ejécular el archivo WAR2DEMO desde tu disco duro, con lo que el programa se descomprimirá atomáticamente

#### NOTICE THE PROPERTY OF LAST

486DX2 8MB Windows

 Demo jugable de esta gran aventura grafica basada en la pelicula del mismo nombre. Muevete por escenarios reales de la selva africana y distruta de la gran cantidad de videos que acompañan la aventura.

#### SHAREWARE

# EXILE FANTASY ROLE-PLAYING BAME V1.1 A HUGE WINADVENTURE EXILEMENTAL EXE

Juego de roi de alta caudad Explora unas 80 mazmorras y pobiados

#### STARRE COMPANIAMENTURE STARRESTERS AREA SALE

• Juego espacial de estrategia para Windows
Tu obletivo es construir naves espaciales describilità
cubrir y colonizar nuevos planetas desarrollar
nuevas tecnologias y defender lu imperio. Incluye un tutorial para que se sea más fác i
aprender a jugar Pueden participar uno o más
jugadores a través de una red, un modem, EMail o 865

#### 10.020 (S. (66)) x

#### (WHINARCADE BLASTER SETUP EXE)

 Arcade espacial Tu nave permanece en el centro de la pantalla y debes utilizar el ralón para sehalar la zona donde tu nave dispara

#### MINIMIST OF THE SECOND

#### (WHINARCADE WFZBS WFZDS EXE)

La mejor versión de la trabajada serie Win-Fish de Alligator Software. Se trata de un simulador de pesca en el que puedes ino uso elegar el tipo de caña a utilizar. Sonidos reales digitalizados y 11 tipos diferentes de pesca y de especiis para pescar.

#### APPLICATE PRESIDENT ELECTRICAL SANTA EL L L'ANGENTANT MANAGEMENT PROPERT ROLL

 Juego de simulación de lanzamiento de dardos para Windows. Incluye las populares modaridades que se desarrollar con dardos. Tiene el doble de las opciones que normalmente se utilizza, multiples jugadores, marcador, soporte de sonido y más.

#### MONESCONY LOTTERN & COTEM FOR MANORAN. CMINDETTING WINSEASY WINSEASY EXE)

 Este programa dispone de herramientas de análisis que te ayudarán seguro con la loteria. Incluye una opción automática de mantenimiento seiac ción de números "seguros", etc

#### Maria Charles

#### (WINDESTINGWINALUTWINALOT EXE)

 Programa de loteria muy bien estructurado Win A Lotto Shareware es totalmente operativa y sin limitar ones

#### WINCHAPS

#### AW MARTTING WINGRAPS SETUP EXE

 Excelente adaptación del juego del Craps para Windows Magnificos gráficos, sonidos digitalizados de efectos y vocas, una ayuda muy bien estructurada, entrada de datos a través del ratón o de teclado y mucho más

#### YANTO (WINBETTING YAHTO INSTALL ÉXE)

 Versión Windows de este clásico juego de dedos. Pueden participar hasta 4 jugadores

#### YAHTO FOR WINGS

#### (WINDETTING YANT C32 VINSTALL, EXE)

Versión 32 bils del juego de dados yanto

#### ANCIENT YACHT V2 OO FOR WORST (WINNETTINGSYT95VINSTALL EXE)

 uvego similar al yantzee pero basado en el juego onginal de yacht con gráficos en la linea de los Picapiedra

# ANCIENT YACHT V2.1 (MINDETTIMINTENESTALLEXE)

Versión para Windows 3.1 del Ancient Yacht

#### ARASAN CHESS FOR WINDOWS V2.1 (WINDOARDARASANSZARASANSZ EXE)

Juego de ajedrez para Windows a 32 bits.

#### WINAWELE

#### (WINBOARDAWELFAWELE EXE)

 Antiguo juego de mesa de estrategia procedente de Africa. Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo.

# SUPER MARBLE SOLITAIRE V1 10 (MINSOARDSHPERSOLISETUP EXE)

 Excelente adaptación del juego de liches del soillano. No sólo puedes jugar con diferentes formas prefabricadas sino que puedes crear otras nuevas.
 Las animaciones de las fichas están muy bien conseguidas.

#### THESTATE

#### AMENING THE TREETATE. EXE

 Juego de fichas para Windows Tu objetivo es combinar puertas lógicas de entrada y satida de un circulto electrónico para que se conecten entre si los extremos.

#### WINCHESS

#### (WINGUARDWINCHESSWINCHESS EXE)

Jr gran juego de ajedrez. Tiens varios niveles.

de dificultad, posibilidad de obtención de pistas y permite fijar un fimite máximo de bempo para movimiento o partida.

#### ALL SHE WAS

#### SAME MANAGEMENT & STATE OF THE SERVICE AND A STA

 Juego de palabras para Windows basado en el clásico del ahorcado. En lugar de un futuro cadáver al juego se desarrolla con las liguras que seteccionemos entre un ampi o con unto. Permite añadir frases y varios jugadores.

#### **HOUNDS AND JAKALS**

#### (BXE LBRZ/LBHZ/YBSTARTZ/NIW)

 Otro juego de mesa llevado al ordenador Deberás ir avanzando con los perros hasta consequir al amuleto. Diferentes hechos históricos del Antiguo Egipto van apareciendo entre partida y partida. Incluye sonido digitanzado y MIDI.

#### COLLEGIO FOOTBALL 96A

#### INVENTAPERT SE GLUFTIA, SETUPT EKET

 Collegio Football 95 The information Source for The Fan of College Football es una completisima agenda de la liga universitaria de futbol americano con todo io que un fanático español pueda preguntarse

#### A DAY AT THE RACES V1.20

#### THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T

 uuego simulador de una carrera de caballos con sus correspondientes apuestas

#### WIN BA NATINSPORTSWINDANISTALL, EXE)

 Fácil e intuitiva base de datos para Windows de la temporada 1995-96 de la NBA

#### O May 2 F L

#### (WHIPPUZZLES) DMAZESETUP EXE)

Excelente programa de laberintos con generación de mágenes en 30. Puedes escoger un laber não de ángulos rectos o de paredes hexagonaies. Tiene una opción para resolver el labernão y se incluye el cód po del programa para Visual. Basic 4.0.

# NWINPUZZLES BOXES SWSETUP EXEL

 Buerísima adaptación del juego Columns (a su vez basado en el Tetris) Este juego es otra entrega de la alta calidad a la que nos tiene acostumbrados Dynotech Soft

#### EXCELLENT NAME NAMES AND EXCLUSION

#### (WINCAROS/CAROSI-SETUP EXEL

 Colacción de cinco pegos de cartas del Soirtario para Windows Yukon. Black Maria, Baroness la version Inglesa del Hearts). StoneWall y Frustra ion

#### DESTRUCTION FRANCE OF WHITE SERVICE

#### NWINDARUS CARDS 2 SETUP EXE

 Colección de otros cinco juegos de cartas del Solitano para Windows Sir Tommy Betrothal Rapide. Quads y et clasico Cribbage

#### WAYS SHEET FOR WALKINGS SHE

#### AW WOURDS BAMCHEST SETUP EXE

 Otra colección de juegos de cartas. Play Back gammon, Yatzee, Rummy, Fortune s Favor y Queen s Audience.

#### PARTITION ENGINEERS SEED STIMES FOR

#### OW WEARDS 600050-2 60005012 EVE)

 Super colección de 30 juegos de cartas del Solitario para Windows

#### MINO ATTEN PARES AND BUNCO AND WE TO AMINO ARUS NO SY MOISY EXEL

 Buenos sonidos, cartas reales y un bondo lapete de juego hacen de este programa uno de los mejores simuladores de video Poker y Blackwack

## REAL VIDEO POKER VS.1 NWINCARDSWYPRYP EXE

 Simulador multimedia de video póquer para Windows

#### ULTIMA 21 BLACKLAFK FOR WINDOWS VZ BO (WINCARDSULTIMA2TULTIMALEXE)

 Juego de cartas para Windows del blacique en el que puedes alegir cuatro casinos donde jugar

# THE ROTHING WILLIAM SHE SHE SET IN THE

 Otra recopilación de juegos de cartas del Solitario para Windows. Klandike Monte Carlo y Four Seasons

#### WHEN BOMER OR WHEN VI 10

#### TWING PRESSUIPTIMERS THE BAS

 Simulador de video-póquer para Windows Los efectos de sonido son alucinantes

#### 

#### MINERAL SERVICE ASIA WITH THE RESIDENCE

Juego de cartas multimedia de la clanasta.

#### A 18 THE COMMISSION AND ADDRESS.

#### (WINGARDSWINW TODGSTOP EXEL

 Simulador de cartas para Windows basado en un juego de origen escocés muy adictivo

#### WINSPADES

#### NWWW.CARDSWINSPOTTWINSPOTT EXEL

 Fantástica adaptación para Windows del clásico juego de cartas Spades, que está causando un autántico furor en los casinos del mundo entero

#### ROCK RIGHT SEEKSIMA SALKER BU COL

 Exceente simulador de vuelo con graticos vectanales. Las misiones de entrenamiento son tutorizadas (una barra de menu nos indica lo que debemos hacer), con lo que resulta muy sencillo aprender a manejarlo.

#### HARRY TORSONAL POSTAGONAL CONTRACTOR SERVICE

Tetris ambientado en la Edad Media La emoción que propórciona el Tetris está adomada, en esta ocasión con interesantes variaciones, plezas que se desparraman en el suelo o hacia los lados comportamientos distintos en las piezas segun él tipo etc.

#### while they

#### NOOSVARCADEWIAHOVA EXEL

 usego ai estilo demo de Future Crew en el que has de conseguir tocar una figura geométrica de colonnes

#### CLYDE'S REVENGE

#### PROGRAMMENTE SELECTION DE SELECTION DE L'ANDIENTE PROFES

 Segunda parte de este estupendo uego de plateformas incorpora nuevo sistema de gráficos y movimientos mucho más suaves

#### STAR QUEST 1 (VDDS/SIMUL/SQT/SQ1/EXE)

 Complicado juego en el que priotas una nave espacial y has de destruir una base enemiga. Mirad los controles de juego que casi todo el tectado sirve para algo.

#### WARRINKERS THE FINAL SHOWDOWN

#### DOSCORDORE BUSINESS PROPERTY OF LOT

 Juego bálico en el que has de conseguir derribar al contrario carculando el ángulo y la potencia de tiro. Para varios ugadores

#### CONTRACTOR LABORATE

#### PAGSARCADE DATE AND LOS ESTA

 uego con ambientación navideña en el que controlas el cañón de un tanque para matar a (odos los "papanostes" que aparecan

#### THE PRESIDENT TO

#### NDOS/ARGADE/OUKESDNOUKESD EXE

 Excelente juego de tipo Doom. Ha conseguido superario con creces, permitiendo una libertad total de movimientos y gráficos que pueden llegar a la increible resolución de 800 x 600. Te quedarás boquiabledo.

#### DEEP FORTRESS

#### (NOS ARGADE DEEP DEEP FORT EXE)

 Controlas un helicoptero y has de rescatar a todos los prisioneros que te encuentres al tiempo que liquidas al ejército enemigo. Tiene scroll multidireccional en vanos planos y escenarios digitalizados.



#### 1 10 10 Lan

#### (DOS/STRATEGYPYRAMIDYPYRAMID EXE)

 Juego de cartas en el que se monta una pirám de y has de ir eliminando las cartas que sumen 13. El rey vale 13, la reina 12 y así sucesivamente.

#### RIVAL (NOS/STRATEG/RIVAL/RIVAL/EXE)

 Excelente juego de ajedrez. Tiene buenos gráfidos y mantiene un histórico de los movimientos efectuados para poder consultarios en cualquier momento.

#### VEGAS VALOR (DOS/STRATES/VALOR/SLOT11, EXE)

 Juago de máquina tragaperras con opción de jugar a las tros líneas visibles

#### ON MARKE BELLEVILLE

#### (ADOS/STRATEG/TOO/TIMG EXE)

 Gran juego en el que has de colocar la pirámide de la forma correcta. La pirámide lleva unos dibujos que continuan en el suelo y tú los has de hacer coincid r

#### Berliff of the Walliam

#### NIOS/ARCADE/WRATH/WHATH BAT)

 Juego de lucha con gráficos SVGA y un montón de bichos a los que escoper

#### The Land Stollag.

#### (MOSVARCADE/BEER/MEER EXE)

 Excelente arcade en el que controlas una botella de cerveza al más puro estilo nave espacial. Los enem pos elin cervezas y cajas de otras marcas que has de derribar a taponazos. Scroil vertical y diverses armas.

#### ZYCLIMIT (DOSVARCADE/ZYCLIMIT/60 BAT)

Juego arcade como hacia tiempo que no velamos.
 Un juego muy adictivo que te hará creer que estás jugando en una máquina de un saión recreativo.

#### 1997,633

#### (DOS/ARCADE/MEGA95/MEGA95 EXE)

 Jn buen arcade con sonidos verdaderamente estrafalarios en el que has de conseguir aniquilar a la serpiente que viene hacia a ti. La secuencia de video que se muestra cuando pierdes te dejará de piedra.

#### SPACED (NOS ARCADE SPACED SPACED EXE)

 Juego de naves con scroll horizonta, en el que dos personajes té indican lo que has de hacer Puedes ir cogiendo distintas armas.

#### TEXAS IN MEDICAL TEXAS (INSIDE TO IT

 Curiosa versión del Tetris en el que puedes pugar con fichas formadas por cuadrados, triángulos o hexágonos. Las fichas se desplazan hacia el centro del tablero de juego a partir de los cuatro puntos cardinales. Buenos gráficos y jugabilidad excelente

#### 

 Nueva versión de este conocido juego de niños para colorear dibujos. Esta versión shareware incluye 10 dibujos, soporta 50 colores, tiene botopes 30, 30 niveles de jundo" etc.

#### TOTAL ROOM, THE WINDOWS BY

#### SHIP ALIST TO TREE DESCRIPTION LOSS

 Juego basado en el más popular de los juegos electrónicos, el juego de memorización Simon de MB

#### BRIDGE ASSISTANT V3 0

#### NIVINCARDS/BRIDGE/BRIDGE EXE

Juego de cartas dei bridge para Windows

#### CANASTA FOR WINDOWS 3-0 CWINGARDS CANASTA CANZ 42 EXE)

Juego de cartas de la canasta para Windows

#### 

 Otro giro enforno a la idea del Tetris. En esta ocas ón debemos formar p- as de fichas de un mismo color.

#### NOTES VI O FOR WINNEF ROM DYNOTECH SOFTWARE (WINN-UZZLES-MOXII SW-SETUP EUE)

 Versión para Windows 95 de Boxes. Ha mejorado en gráficos, rapidez de movimiento y niveles de juego

#### SECCION DE UTILIDADES

Nuestro CO-ROM incluye las últimas versiones de las utilidades más típicas que son necesarias en todo PC multimedia. Las que inclusmos este mes son las siguientes

- Unarias Vallet. En el directorio WBRJN DEL encontrarás las librerias softwara más habituales en todos los juegos shareware. Si henes problemas con algun programa shareware es recomendable que copies todas estas librerias a los directorios Windows y Windows\System.
- Video for Windows En al caso de que la versión de Video for Windows esté desfasada o tengas algún problema en la reproducción de videos, es recomendable que instales la última versión de este dinver En el directorio «VFW116 encontrarás la versión 1 de Para Instalar Video for Windows sóto tienes que ejecutar el programa MSSETUP EXE

- Quick Time: En el directoro otre encontrareis el programa OTIME EXE que se utiliza para reproducir videos Quick Time bajo Windows. La versión que se encuentra en el CD ROM es la 203
- CWS: En al director o iGWS encontrarás el visua izador shareware Graphics Work Shop (GWS) en su versión para MS-DOS. Este programa lo puedes utilizar para ver imágenes en múltiples formatos así como para cambiar su tipo, aspecto y un sinfín de pos bilidades.
- Wing: Muchos programas de Windows utitizan el modo gráfico de 32 bits que ofrace Wing Si algun programa de Windows te exige utilizar Wing lutiliza esta ampliación de Windows
- Viser Multimodia: Este visor muit media te permite reproducir todo tipo de material muitimedia (videos, compactidisc etc). El programa puede ser instalado al disco duro para poder ut izarse sin necesidad de utilizar el CD-ROM.

#### PARTICIPA CON OK PC

Si eres creativo y quieres que aparezcan tus programas shareware (juegos) en nuestro CO-ROM, envianoslos en disquete o CD-ROM a:



Envianos tus creaciones, ampliaciones de juegos, nuevos escenarios, niveles y todo lo que te gustaria compartir con nosotros, junto con tu autorización por escrito y podras ver tus creaciones en el CD-ROM del mes siguiente.



pant. Nick 120% benefin at the parts (till for the

A MANUTOR CONTROL OF C

PROBATION TO REPORT OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE PROBATION OF THE PROPERTY OF THE PR

CONTINUES. IS

If you are a promotion on the hyperpreparation can restor to restor suppress

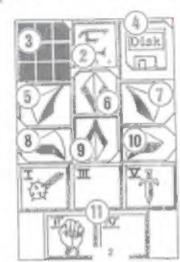
also a read of the control of the second description is produced by many the many restored for the control of the second of the second of the control of the second of the

Para comenzar la instalación debes situarte previamente en el directorio ISHAR2 de tu CD-ROM con la orden

# Manual del Ishar 2

Dans health are emplacife to populate Da embargo, no el occurrenciate phispas. La patente de populate, con para emplación el partero par la partera de portera para la parteria. O bosso de hape comprese di ballo passente de certe y la merio del Tu- y ballo demalho.

the final decision and the second of the sec



for the separate to depress on the factor of the control of the co

as personal concess of the residue has other or a tricing of graps there in crimers or Company of the compan

The fingle-cone or final colonics schools or provident flow between Elevate sone controls, but an exemption of agency provident of related tool colonics and provident of related tool colonics (E. 543-15-16). A point soft of the colonics (E. 543-15-16) is appeared to the colonic of the colon

Description and section of these "Other Legack of the European", paymeds polarite constraints on the section of section patients outside on date to sept. La parties on tracked displacements of minutes on parties on the personal of minutes continued to the section of the secti

rationes emperar unas requirementes has infrarecessors an ambioquala, qua un el Germina qua

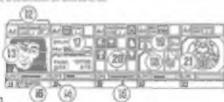
For dear participa participa de grapas describente de la proporticipada novos note desparada el

LDZ COMPLET III.

Last destribution on decompletation of the types had, by shorted do extend up of a page tag in an exact fact that the class is the completation of the types had been supported in the completation of the compl

el como ubilitada combierá enforces en la conéa con cada polos. En area, el personas derá nullebigos. Para golpese a un edvertario, ea necesario vezar en primero nive; (se la sección Tablese del capitato "Paras de control"). Los personajes consistios debitas podran utincar erman arrossitura. due se recondem par contraños frazes simbolizando la valocidad. Para escur estas sersas, casatechnica comita de combair y el quilm se haculturme t, disquebración tecar, que pande estar alegada

Los impactos se representar en la magamente se popular citara de sange en el seu se pueden acor be puntos de daño, se decer, los puntos de ses perdetes por la victima. Entre dellas son función de diversos perámetros: le patencia del arms, la aplicad (sobre todo con las armse arroladizad), la



EL PANEL DEL EQUIPO

El equipo votá formado por un mástimo de 5 personans. As principio de la partida, empazos con en Other personale. El hombre de onde largador está escrán en la porte inferior (16). Se cara asserca se el mediatón (13). El la casalla está vecia, el mediatón conferie una sora de padra.

Observe in citra i proupra (14) de la parte prieriar izquiende, qua representa di personage co el laboro Liberico (lee al capitulo "Paped de control"). La hiera (15) en el messi de les puntos de vede Vigilada Mentamenta, puesto que el personaje muese cuando llega a curo. Enforces aparecima que catavera en el moundro. Se puedo no cuando la cuando de como como en el moundro de puedo no cuando de como en como en el moundro de como el moundro d de lugar. El monor displazamiente pravioca la desagarición del algodor fallecido. Casardo tedos los jugarfores cebes revertios, la partida habrá terminado. Los quetro conce « 22 permitro apparer a pensión da gentión y da tritomación, que apartican en lugar de la cara del personaja. Présidente de regulated and an fire increasing to be in requirements and investable

\* If preser conductor are exact participant destroys a construction for elegation in an account in the

O expande icono srussita los principales parámetros (17), nivel faco y polquica, operar direro. La forme fisica influya en las victorias on los comissios. Ocho nivel baja según las diseplacionismos. Cuando relá en orno, los portires de vida dientragen poor a poor Pers subble de more, as measure done, come a bette positive regularatives. If shell religiou with solve les efectos y la duración de les hechites de copia. Los puetes pelguicos se neuperan de o betrendo defirmi padas pociones.

\*Cliscon community but namos passita (II) y buildentos establicación pocologica de pugado paedo.

19). Escal patados provincia de fucicios de mugio, que el personale ha recibido y que tudado. esperante i un si contro "Los techosos". En las nance spericon los cisidos que el ugado tempo en ellas temporalmeda. Se precimi intercactórs o plucos abaltos directorientes a partir de estas

vanilinos (val el raptido Thuhe im personale").
\* El sono quarto y ditimo vinni para anzer hechizos de magre (20). Esta accide está nesarvade esto.

a differentação clases (olimpes, resgris, divides). Soloccura un hachino del fablero, elgunos se que allerire Graphamente pero la mayor parte experiente a que aportina activa un personaprior la periodita Jimplicosa de allegari, o activa uno de fois compañeros (Peobleca de defensa) Jenforces el robbe de transformació en una planaj. Al efilicar has don finchas de Lie tables, cambias el fallorir de mechicos (Berne II prelizer tiblisco fections de defens, de diagne cronica). Las dos nómeros obsolas bajo las frischas indican (respectivorente la energia pelgaina plei personaje y el nível del fection minissionado. Esitem fraints/hachizos de distintos elevies. Un personas las adesienis cuando cambia. de envi) (ver capitale "Los hechzos").

Para efection une determinada acción, quies extre-el fono "Act" (activar) del personale una depenque la resilica. Depuires de lunios acultones. - Resilitar el ratio se positivos en muno. Apuntas ellonos por el cajo di que desino alletira. El luga:

prefer de para notaria gerne es la taberna, pero bambién puedas encontrar parauntans necipiobles en vio decrandos il indimensamentes. Los logaciones amilian enforces un voto i escatario de la simballa que resention had a discretiful over to encode. Caracter' del capitulo "Riche del personne". Atençión, en en rouge pruden filmarse transmes, que desaparecen em desar huelle despuée de hoper roducio

despector desperson I de pago y per puede mentre de manda de movo. La despedifia en mende pergrata que el acetarado, pedo no sempre puede realizanse y los physics no so recoperyo. En el pago, a resenado fenar les que destacente de an personaje.

Assesting rediscours at companies det equipo que vayor a assessar. Atendión, pues acul entra un balgo la carcadação de las participates, si uno de los companies de hais sersestila por la victiona (ver la sacción "Carlates" del capitale "Petra de personaja" i, puede aucernar assu vez al verduça, y si sucede despuis, lo morne, i preden producinse cha sere de asosinates en serial

\* Primarus apurios, selecutora al personajo que recontre médido. Un individuo que ha edia constituido poste la propertir de constituido de consecuto de poste las aconstituidos de consecuto de masono tratamiento, escepto al migratos, tanto la logo hacilita. elicació es función de miver de habilidad del regaldor en dicha implena

Massi assence no la partalla el masa glosal del archipiólogo. Al anteccionar una de us, relacolordria un masa diziniado de ella. Al principio del juego, el mapa enti, incumolelu. Tó deberías encontra esa brajos que fatan. Los endamedenos aparecen indicados. O aquilco se representa an AT ITS THE COURSE OF PER CAPTURED IN

Confirm that topic de marcados esa mercadas de promates, los ammentos y los diregioress, disease

peedes processe currents, podicine y divenue utanelles.
Pulhe solone la come la comunación positione projectos con su proces respectivo.
Selburiono di situato divenuelle y validate est el recounte del yaquitor comprador, o en su ficha de personye, pulmente selectores di situatos processos de que dans

Steader le private recige nuverons informacions.

Recistor: la laborira en el migor lugar para ricilator ganto. Sebricione la figura del personajo que



death with the divide of the polyardon to the polyardon t i de peravente del protestan scripto. Demok l'existemente igual quo para cartar. Se poga una habitación para todo el equipo h lon personale dal pune del इद्याप्त

The CASA.

The York of the common abbiguaries conficeed yell genel de equipo. Since se production has been abbiguaries conficeed by the common for the common abbiguaries of the common for the common fo ocupes a objetos, pero ello prima escritto y bisation il la tracila de croc de las Secretarios.

Para poder utilizar un barco, dirigafa a ka ambaccuterna. All ou e cocci em в роко water ин сворь, медато в казановыство мака с ten a Suketo a riode i бългава — (го — бългаю al moon, diande yunden selectioner et entitus calculus en el que dissert al calculus

LA FICHA DE PERSONAJE

companyo del equipo poede na piconi Rebi. Poro accedir o ulti puedes pulsar indere les marrière

OR ACTUR CION DEL PERSONAJE (CHING. 73).

OR ACTUR CION DEL PERSONAJE (CHING. 73).

Ser reporte on tres paginos, que princises palas mademas inscensos "Livres" (sonos 157), y conhectos del principio capacido del principio capacido del principio capacido.

\* El esval del personale y su especielo.

\* El estado de edual (\* est, personale.

\* La cohesida de equipe e caracier y a ha caracier y a ha caracier y a ha caracier personale especielo mespecialmente vido para celebra de estado de esta

Ex OpenAG

En el mono "expeni" (dissere - Tr) está entreste la núme de disera con posso cada seguido. Primardo

En el mono "expeni" (dissere - Tr) está entreste fil núme de lasso de las 3 finctios, bodas los successos el locas de las 3 finctios, bodas los successos el locas de las 3 finctios, bodas los successos el locas de las 3 finctios, bodas los successos el locas de las 3 finctios, bodas los successos el locas de las 3 finctios de la companya del companya del companya de la companya del la companya de la companya del la companya de la companya de la companya del la companya de la companya de la companya de la En el Cepenii (Cepenii II) esta el Bastro de don El Cepenii (Cepenii II) esta el Cepenii (Cepenii II) esta el Cepenii (Cepenii II) esta el Cepenii III) esta el Cepenii III esta el Cepeni El Igono "D" porse le eseme a 0.

- suglated expectitions of a controlled south and an embrace order in a content.
- Etotocogo comi a el fuego "druste).
- Remarección de un jugador (clóngo).
- Metamorkolis (mago), pini cembre de aspectu

Hechicos de staque

Afficiata en el ordan do tos niveles: o bulla de hingo i mago: no eñeza sobre personales metendoses afriungo (diregiones, etc.), el mártilia espellunt (clengo), la mário incuminado (mago), la mate de seco (mago), recatriendado cón los esras do fuego y el espesia de llamo"(mago), que es el taxanzo esta

Aftreweb balant fodos kos erremigos pronuntes el rayo (magn) y la tempestica de fixega (magn), que no sevila efectiva antire los aeres de festgo.

Acciones especificas estas las enerrigas ruebo (arago), lo caganto (chicigo), la parallela (chicigo)

- Дав отугаты коне до почина боловичен (удоподо подо от на потобы выполнять на предоставительной по entitiful) à la aspectat "convents du un unitatio" (unitiés d'un vitère pe ou solamente a per exercise ervanios.

Herbitas espuellons

Pla vin ettid ladelescoch parapornia (mago) sehen si sa erikan un lagur embruado. Elescocismo (elfetgo) periodis ellminar al embrugo de dicho lugar.

El reconogemento talegálico (Liángo) Polica da tararderálicas del personaje encon (a there magica (mage) obm ledde has puertas

Committo de plane (magni) mermale amplano comde la rambia de plane tenegra di durante vo ferrezza deta minado. Tambien puede succuntar los puedos deta minado. Tambien puede succuntar los puedos de vida y prepurar la estratega.

El taletransporte (mugo) se utiliza con el "memo telep" (mugo) que enfrez previamente el puedo de Ingado del Inletronscorte

JOSHO'S DE BEHAR 2

HECHIZOS DE DEFENSA

Pigura 1 Guración Figura 2 Primisción falco o global

Figure 3 Antienvergragmignia figura 4. Restaurar yerion

Figura 5. Rusumacción

Figura 6. Invulnombilidae

Figure 7: Protección pulsaica.

Tigues & Metaroorfosia

Figura 9: Repeneración: --

Figure 10. Produción miligios global Figure 11. Produción contra el lungo

Figura 12 Anticortisms

Egypta 13t Professión palgwica



Un cercicios e suda posear se principus algunos objetos. Ovendo encuentrá un objeto, lo potoca en una de certar nueva casidas. Defarminadas objetos pueden desgruparea en una misma cabilla, cocrida "neox.» (F), podebnes (más.» 10), fuchas (máx.» 20), fo número de objetos se escribo orinmas a la cerestro de la casilla. Un abjeto se esteccione pursando debajo o en la casilla de los objetos Reagrupados, y se estecciones todas pulsando cobre el número. También se puede

Contrusto pulsarele socre el cono "POUSELE" (basero 30) Compos en descentidación mantenerado paísado el baldo sobre 6 socre "Via" (viss - 29

"Commer y better resistando la comitar o las pisadones sobre si torno "Alpuerbes" (consumir - 26), Este pono se puede veltrar tampien para koplar. Coundo al jugadre sa haya saciado habril aumentiado Sea puntos de forme fisica y viralicad

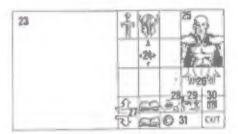
Vestir al persevera colocando los roços, ha armes y fos cascos sotare su ligión (25). Entatan ropos. must be stiffed y must

"Paner casas rollas robout de un personale publando les icanos "Mairo" (manos - 20). Si es objeto es impuntamie (por ejemplo un arma de dus múreos), la segunda mano aparecerá sombrasda y no

Ponerio en la ficha da citro ptracrega, pulsando sobre al nombra del destribiario y telecatedo al

do de la compania de la marco de un compañero pueserdo sobre los scarios "Mains" (manos -

El se values un objete serime also, los intercembres на mallren gullomáticontente.



#### LAS POCUMES

Para base con emp popular es recretar lo tivor un curdoro mágico, que fa serve é de catapente. Para los restitual salvaticulativalo las dividicias passenera en el caldero. Padrido vasocientes fron la consumo de treatment based on front contraction boutouts extracted

NECETIAS ISAGICAS

2 v compete de derita de lado.

II - made de salamanto E + total de migata

· mubration sets

E + services de rato

+ sifes de plirgete G = champlines trapps (\*)

"Bullian": 1 doing stell a 1 does do f

\*\*Continuent\*\* | 1 does de B = 1 dens de B = 2 dens de P |

\*\*Continuent\*\* | 1 does de B = 1 dens de B = 2 dens de P |

\*\*Continuent\*\* | 5 dens de B = 1 dens de C = 1 dens de B = 1 dens de P |

\*\*Cong\*\* | 1 dens de B = 1 dens de C = 1 dens de D = 1 dens de F = 1 dens de P |

\*\*Cong\*\* | 1 does de B = 1 dens de D = 1 dens de C = 1 dens de F = 1 dens de P |

\*\*Cong\*\* | 1 does de B = 1 dens de D = 1 dens de C = 1 dens de F = 1 dens de P |

\*\*Cong\*\* | 1 does de B = 1 dens de D = 1 dens de C = 1 dens de P |

\*\*Cong\*\* | 1 does de B = 1 dens de D = 1 dens de C = 1 dens de P |

\*\*Cong\*\* | 1 dens de B = 1 dens de D = 1 dens de C = 1 dens de P |

\*\*Cong\*\* | 1 dens de B = 1 dens de D = 1 dens de C = 1 dens de C = 1 dens de C = 1 dens de P |

\*\*Cong\*\* | 1 dens de D = 1 dens de D = 1 dens de C = 1 dens

"Gradian" I denie de 8 × 1 donie de 9 "Ghaelans" I denie de 8 × 1 donie de 0 × 1 donie de 2

Who can be seen as A = 1 cours on D = 1 cours of P = 1 decision of P = 1 decision on P = 1 decision of P = 1 decision of

"Numberly" 1 don't do \$ + 1 don't do \$ + 1 don't pr \$ "Shlare", 1 plants do \$ + 1 don't do if

THEY SHOW OF E

(") Lite Champilianes Manager you version

Emitten transferhichtung de deutschan novinn, Septemente transleben punden lakter heidugen, seitrigen, magner ir dreiden. Los heitbilde son expedifican de cada ong de las Signer, Al combair de kiral, af provincije silejama ka betlacov opriesenidentes s dichi masi, sa afizialiji de yn birthoo (miguriti), daracile) dicende detalientali impator. Causto mile denato seo, mili eficazi seo es behochizo. Maligai ust hactive excepts you delet metalls everyle prospect. So no us sufficients, of hechiro no manaria neight effects. Control only especific pour el nivel del hechiro, state storagio executants.

#### DESCRIPCION DE LOS HICHORES

Hamiliatura din dell'opura (en proten de soi revoltes, del trois trojo ai mais, sito)

Curtación (climportinycla), aumorto los carrios de vola de los segadores herialos. Protección: la fisica (climpolinayo) limits los diviso de los comhates y la priqueza (ringo) protego

de las trachicas del erumago. Esisten hactures de protección grobal para tado el equipo, que ton de

HEDHOOD DE ATHOUSE D Figure 1. Blob-plc fluxon

From 3 Pertition

Figure 4: Temperated air fungs

Figure 6: Sixter de trico

Figure 7, Ware incended:

Piputa & Dissirius de Soma.

Figure 9: Cornir

Titoria 10 Inverside

Tigora T1, Martillo repiritasi Figure 12: Consentr on majoris viviente

HECHIZOS ESPECIFICOS

Figurs 1. Memo-teko Peptra Jt. Utawi edigical

Figure It Teletramports

Fours 4 Outscalls sergrows. Figuro S. Cambro de plano

Fours II Exercises

Figure 7: Reconocimiento leterativo Founi II Environmentami













Si sólo te gustan विड ड०११०११ इडाड acjraclables...

isuscribete!

Abrir cada mes un nuevo ejemplar de tu revista favorita es siempre un grata sorpresa. Pero ahora, si te suscribes vas a tener otras muchas.

Por ejemplo: te enviamos cada número puntualmente a tu casa. Además puedes pagar tu suscripción de la manera más cómoda para ti. Y lo más importante:

El Pilot Trackball de Logitech sustituye ventajosamente a los viejos ratones

tradicionales. Es más ergonómico y preciso, incluye un software capaz de adaptarlo a sus necesidades y ocupa mucho menos espacio ya que no es preciso desplazarlo por la mesa. Y, naturalmente, es compatible IBM

# ¡Te regalamos este fantástico ratón de última generación!



Oferta válida únicamente para España

Desen auscribirma a la revista OK-PC por el periodo de un año y en la modalidad de pago que indico.

2" APRILLIDO,

DOMICHIO

CHURAD

C. POSTAL PROVUEDIA

CIF o NBF

TELEPONO

#### PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

11,940 Pta. por un año de suscripción.

12 envios más el REGALO, incluídos los gastos de envío. La suscripción por un linfo comprende 12 numeros.

Oferte válida hasta agotar existencias

#### **FORMA DE PAGO**

- CONTRA-REEMBOLSO
- CHEQUE a numbre de LARPRESS, S.A. adjunto a este boletini

#### TARJETA

- CAJA MADRID TARJETA 6000
- UVISA 48 MASTER CARD

Capura

ENVÍE ESTE CUPÓN A: EDITORIAL LARPRESS, S.A. PZA. REPÚBLICA DE ECUADOR, 2-1º. 28016 MADRID. TNO: (81) 457 91 91 FAX.: (91) 457 98 36

UNA COLECCIÓN PARA QUIENES NO TEMEN LA OSCURIDAD

# 



The Trilogy 1+2+3

LA TRILOGÍA DE PC MÁS PREMIADA A UN PRECIO ÚNICO Te quitará el sueño





Méndez Alvaro, 57 28045 Madrid Tel : (91) 539 98 72

Tel.: (91) 539 98 72 Fax: (91) 528 83 63

